JETZT 100 SEITEN!

100% KAUFBERATUNG FÜR PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE

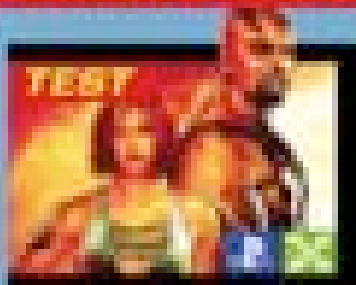
VIDEO GAMES

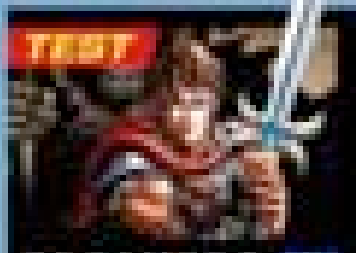
nur 1 €

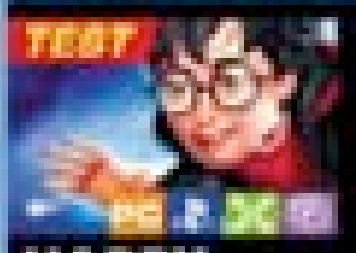
AB INS DEATHMATCH!
UNREAL TOURNAMENT 2004
Alle Fahrzeuge, Waffen und Spielmodi!

DIE ERSTEN BILDER!
STAR WARS: BATTLEFRONT
"Battlefield 1942"-Killer im Star-Wars-Universum!

DRIVER 3
Verfolgungsjagden & knallharte Gangster-Action: Der kommende Schieß- und Schleuder-Hit!

TEST

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

TEST

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN
CAPCOM SCHLÄGT ZU!

TEST

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

TEST

TIPPS & TRICKS: WWE SMACKDOWN, TRUE CRIME, MOH: RISING SUN, MAX PAYNE 2 uvm...

€ 1,00

NEUE HORIZONTE

Nun hat es also begonnen, das neue Jahr. Und da sich die Rau(s)chschwaden des Silvesterfestes langsam verziehen, ist es an der Zeit, hinauszublicken auf das, was uns 2004 alles erwartet.

So stark wie nie zuvor werden 2004 Online-Spiele in den Mittelpunkt des Interesses rücken. Auf PC stehen neben den Rollenspiel-Brocken **"EverQuest 2"** und **"World of Warcraft"** etliche Multiplayer-Shooter in der Pipeline. **"Star Wars: Battlefront"** und **"Unreal Tournament 2004"** beispielsweise, über die wir schon diesmal berichten. Aber auch PlayStation2 und Xbox holen sich immer größere Stücke vom Online-Kuchen auf die Teller und werden zu ernst zu nehmenden Alternativen.

Das Ego-Shooter-Genre schwingt sich 2004 zu neuen Höhen auf. "Doom 3" und **"Half-Life 2"** sorgen – wenn alles gut geht – etwa im März für ein zweites Weihnachten, der Master-Chief in **"Halo 2"** lässt noch etwas länger auf sich warten, wird aber ebenfalls richtig heiß.

Und selbstverständlich gibt es da noch die anderen dicken 2004-Brummer: **"Metal Gear Solid: Snake Eater", "Gran Turismo 4", "Splinter Cell: Pandora Tomorrow"** und wie sie alle heißen...

Sie sehen, auch 2004 werden die Laufwerke glühen. Es hat also niemand einen Grund, sein liebstes Hobby zu wechseln!

>> Damit wir Videogames Aktuell auch weiterhin verbessern können, brauchen wir Ihre Hilfe. Senden Sie Verbesserungsvorschläge und Kritik bitte an:

Videogames Aktuell • Stichwort: **"Noch besser werden"**
Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg
Oder per E-Mail an: Kontakt@vga-net.de <<

TOBIAS SCHWEIKL
Chefredakteur

06 TITELTHEMA

▲ AUTO-ACTION: Super-Bulle Tanner driftet bald wieder!

VIDEO GAMES aktuell

AUSGABE FEBRUAR 2004

06 SPEZIAL

06 ▶ **Driver 3**
VGA liefert Ihnen brandheiße Fakten und Bilder zu Ataris Action-Rennspiel.

10 **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**

12 ▶ **Unreal Tournament 2004**

14 **Final Fantasy**
In unserem großen Spezial lesen Sie alles zu den kommenden Final-Fantasy-Spielen.

16 ▶ **Star Wars: Battlefront**

18 **Brettspiele**

20 **Terminator: Redemption**

22 NEWS

Was tut sich in der Spielewelt? News zu allen Systemen lesen Sie hier.

22 **PC-Ticker**

24 **PS2-Ticker**

26 **Xbox-Ticker**

28 **GameCube-Ticker**

29 **GBA-Tests**

32 **Handy-Ecke**
Neuigkeiten rund ums Handy

34 **Hardware-News**

40 SERVICE

Listen, Termine, Wertungen: Alle Fakten auf einen Blick im Service-Teil

38 **Charts**
Die Top-Ten, ermittelt von Media Control.

38 **Pressespiegel**

40 **Most Wanted**

42 **Erscheinungstermine**

48 **Das VGA Gewinnspiel**

64 **Testübersicht**

64 **Topspiele**

03 RUBRIKEN

03 **Los geht's**

04 **Inhalt**

98 **Im nächsten Heft**
Hier erfahren Sie, welche Themen Sie in der kommenden VGA-Ausgabe erwarten.

98 **Impressum**

49 TEST

49 **Testcenter**
So wertet Videogames Aktuell

50 ▶ **Fallout: Brotherhood of Steel**

52 ▶ **Maximo vs. The Army of Zin**
Im zweiten Anlauf schwingt sich Capcoms Action-Hit in unerwartete Wertungshöhen.

54 **Everquest Online Adventures**

56 ▶ **Harry Potter und der Stein der Weisen**
Film gibt's zurzeit keinen neuen, dafür kommt Harry auf die Videospielkonsolen.

57 **NFL Street**

57 **Alarm für Cobra 11**

58 ▶ **Deutschland sucht den Superstar**
Lesen Sie im Test, ob das Spiel zum TV-Quotenhit ebenfalls Starpotenzial hat.

59 **Fame Academy**

60 **Destruction Derby Arenas**

62 **Batman: Rise of Sin Tzu**

62 **Tiger & Dragon**

63 BUDGET-TEST

63 **Splinter Cell**

63 **Weitere getestete Spiele**

70 TIPPS & TRICKS

70 **Inhalt**

70 **Aktuelle Cheats**

73 **Hotlines**

74 **WWE Smackdown: HCTP**

76 **Max Payne**

78 **FIFA Football 2004**

80 **Die Sims brechen aus**

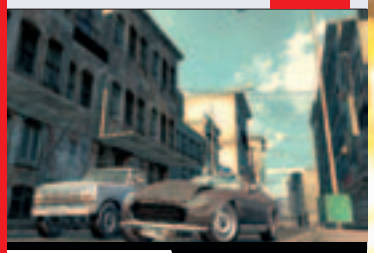
82 **Medal of Honor: Rising Sun**

90 **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**
Gerade noch im Kino, nun daheim. Frodos Abenteuer sind knifflig schwer - wir helfen!

95 **True Crime: Streets of LA**

▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.

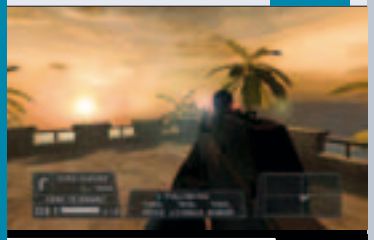
SPEZIAL 06



DRIVER 3

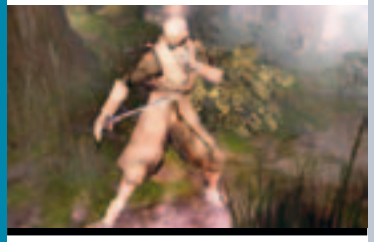
▲ SEITE 6: Großes Spezial zur Rückkehr von Super-Cop Tanner!

NEWS 22



RAINBOW SIX 3

▲ SEITE 24: Der geniale Taktik-Shooter wird für die PS2 umgesetzt.



TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

▲ SEITE 27: Ninja Rikimaru meuchelt bald auch auf der Xbox.

VIRTUA FIGHTER

▲ SEITE 28: Sega werkelt an einem viel versprechenden Action-Rollenspiel.

JOINT OPERATIONS

▲ SEITE 23: Joint Operations verspricht heiße Multiplayer-Matches.

VIDEO GAMES aktuell

TOP
News
Tests
Tipps

TEST 50

Bei Erwähnung des Namens "Fallout" kommen Rollenspielfans mit PC-Erfahrungen noch immer ins Schwärmen. Das Spiel erschien Mitte der 90er-Jahre und hievte das Rollenspiel-Genre aus dem Fantasy-Einheitsbrei in ein postnukleares Science-Fiction-Szenario.

...Weiter auf SEITE 50

FALLOUT: BOS

TIPPS & TRICKS 82

Wer die folgende Lösung aufmerksam liest, versteht schnell, dass man dieses Spiel mehrfach absolvieren muss, um alle Boni zu erhalten. Sobald Sie Schlüsselgegenstände wie Filmrollen, die Machete, etc. gefunden haben, bleiben Ihnen diese jedoch erhalten.

...Weiter auf SEITE 82

MOH: RISING SUN

SERVICE 40

AKTUELLE TERMINE

▲ **SEITE 42:** Die Neuerscheinungen der nächsten Monate übersichtlich sortiert.

BESTENLISTE

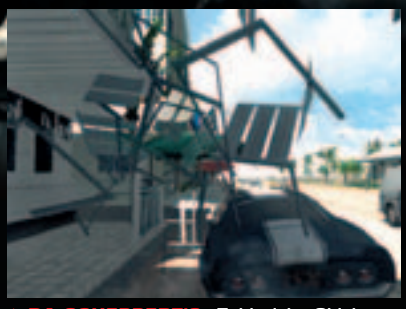
▲ **SEITE 64:** Hier finden Sie die besten Spiele der vergangenen Monate.

SPIELEINDEX A-Z

Alarm für Cobra 11 57
America's 10 Most Wanted 22
Baten Kaitos 28
B.C. 27
Batman: Rise of Sin Tzu 62
Biathlon 2004 22
Castle Strike 22
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs . 70, 90
Destruction Derby Arenas 60
Deutschland sucht den Superstar 29,50
Die Sims brechen aus 80
Die Sims: Hokus Pokus 72
Everquest Online Adventures 54
EyeToy 24
Fallout 3 22
Fallout: Brotherhood of Steel 50
Fame Academy 59
FIFA Football 2004 78
Fight Night 2004 24
Galleon 27
Ghouls'n'Ghosts Online Zero 28
Gran Turismo 4 25
GTA Vice City 27
Harry Potter und der Stein der Weisen 56
Headhunter: Redemption 25
Joan of Arc 22
Joint Operations 23
Max Payne 2 76
Maximo vs. The Army of Zin 52
Medal of Honor: Infiltrator 29
Medal of Honor: Rising Sun 72,82
Monster Hunter . . . . . 25)
Need for Speed: Underground 71
NFL Street 57
Onimusha: Blade Warriors 25
Outlaw Volleyball 73
Rainbow Six 3 24,71
Splinter Cell 26
Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike 73
Tales of Symphonia 28
Tenchu: Return from Darkness 27
Terminator 3: Rebellion der Maschinen 73
The Fall 23
The Punisher 26
Tiger & Dragon 62
True Crime: Streets of LA 95
Unreal 2: The Awakening 26
Virtua Fighter: Cyber Generation 28
WWE Smackdown: HCTP 74

DRIV3R

▲ **AUTO-ACTION AUS FILM UND FERNSEHEN:** Kreischende Drifts und gewagte Sprünge sind das Markenzeichen von "Driver 3". Die Entwickler ließen sich von Filmen wie "French Connection", "The Driver" oder "Ronin" inspirieren.



▲ **DA SCHEPPERT'S:** Zahlreiche Objekte am Fahrbahnrand wie Tische, Zäune oder Obststände sind vollständig zerstörbar.

▲ **ANSICHTSSACHE:** Neben der übersichtlichen Verfolgerperspektive gibt es auch eine Stoßstangenkamera.

Autodiebe machen Miami, Nizza und Istanbul unsicher. Super-Cop Tanner räumt auf!

Erinnern Sie sich einmal zurück ans allabendliche Fernsehprogramm der 70er und frühen 80er-Jahre. Damals sah man nicht ständig kampfsporterprobte Vampire, schwer bewaffnete Monsterjäger oder neunmalkluge Polizeibeamte mit Schwiegermutter-Stempel im TV. Die Helden der Mattscheibe waren knallharte Raubeine mit Schlaghosen, Dreitagebart und Kippe im Mundwinkel – echte Kerle eben. Mit der Kanone im Anschlag und einer vor PS strotzenden Karre unterm Hintern traten sie den Kampf gegen allerlei Verbrecher-Gesindel an und unterhielten das Publikum mit wilden Schießereien und spektakulären Verfolgungsjagden.

Das Team vom britischen Entwickler Reflections hat es sich zum Ziel gesetzt, das Flair dieser glorreichen Action-Serien so gut wie möglich in ein Videospiel umzusetzen. Mit "Driver" und dessen Nachfolger "Driver 2: Back to the Streets" ist dieses Vorhaben vor Jahren auf der PSone gelungen, doch heute sind die technischen Voraussetzungen für ein solches Spiel deutlich besser. Von der Story von "Driver 3" ließ Reflections bisher nur einen groben Umriss durchblicken. Der verdeckt ermittelnde Cop Tanner und sein Partner Tobias Jones, der seinen ersten Auftritt in "Driver 2" hatte, müssen sich einer international agierenden Gang von Autodieben anschließen und den Laden von innen aufmischen. Diverse Aufträge ihrer kriminellen Arbeitgeber führen die Polizisten nach Miami, Nizza und Istanbul.

KLAPPRIGE KISTEN

Überflüssig zu erwähnen, dass Sie als Tanner hauptsächlich in Autos unterwegs sind. Über 70 Vehikel werden in der finalen Version spielbar sein. Das Sortiment umfasst nicht nur noble Sportwagen wie einen Lamborghini Countach oder eine Corvette Stingray mit blubberndem V8-Triebwerk, sondern auch jede Menge alltäglicher Fahrzeuge aus unterschiedlichen Ländern und Epochen. Je nachdem, was die Straßen hergeben, steigen Sie in einen kompakten Fiat Panda oder in einen wackeligen Citroen 2CV, besser bekannt als "Ente". Sie können sich sogar hinter das Steuer eines amerikanischen Sattelschleppers setzen. Und wer besonders zügig von A nach B kommen möchte, schnappt sich einfach ein

▲ **SCHWERGEWICHT:** Sogar mehrachsige Trucks reißen Sie sich unter den Nagel.

▲ **KLASSISCH:** Ein Großteil des Fuhrparks besteht aus vergammelten Alltagsautos.

▲ **SEITE AN SEITE:** Ihre Feinde wollen Sie mit allen Mitteln zum Stehen bringen.

▲ **EXTREMER SPEED-KICK:** Erstmals werden auch Motorräder in einem "Driver"-Spiel enthalten sein. Mit den wendigen Maschinen sind Sie nicht nur sehr schnell unterwegs, sondern können auch Wheelies, Burnouts und Drifts aufs Parkett legen.

▲ **DETAILVERLIEBT:** Nizza ist eine der drei Städte in "Driver 3".

Motorrad. Auf zwei Rädern sind Sie zwar anfälliger gegen Rempler, doch für eine hohe Wendigkeit und Geschwindigkeit muss man dieses Risiko in Kauf nehmen.

"HAST DU 'NEN SCHADEN?"

Zwar ist keines der Fahrzeuge lizenziert, doch die meisten sehen ihren realen Pendants verblüffend ähnlich. Für das Fehlen der Lizenzen gibt es zwei Gründe: Zum einen benötigt ein missionsbasiertes Action-Rennspiel nicht zwingend echte Fahrzeuge (im Gegensatz zu einer ernsthaften Rennsimulation wie "Gran Turismo"), und zum anderen sehen viele Autohersteller ihre Produkte nicht gerne in verbeultem Zustand. Doch wenn Tanner ohne Rücksicht auf Verluste durch die Straßen brettert, produziert er natürlich haufenweise Schrott. Das Schadensmodell hat Reflections zum Großteil von seinem vorangegangenen PS2-Projekt "Stuntman" übernommen. Die Autos tragen nach Kollisionen nicht nur ein paar Beulen und Kratzer davon, sondern verformen sich richtig und verlieren Teile wie Kotflügel, Motorhauben und Radkappen. Ja sogar Türen gehen flöten. Eine Energieleiste verrät Ihnen, wie viel Ihr Vehikel noch einstecken kann. Auch bei Fahrverhalten und Physik merkt man sofort, aus welchem Hause das Spiel stammt. Fahren Sie schnell in eine Kurve oder springen Sie über eine Rampe, können Sie das Gewicht der Wagen förmlich spüren. Die weichen, komfortablen Fahrwerke ächzen regelrecht unter der Last der Stahlkarosserie, zumindest bei den schweren Ami-Schlitten. Dementsprechend mangelhaft ist auch die Bodenhaftung: Nur mit wagemutigen Drifts und schnellen Gegenlenkmanövern halten Sie die widerspenstige Karre auf Kurs.

LAUFEND AUF VERBRECHERJAGD

Tanner sitzt nicht immer im Auto, sondern geht hin und wieder zu Fuß. Zugegeben, eine weltbewegende Neuerung ist das nicht, war das doch schon im PSone-Vorgänger möglich. Jetzt aber ist der Cop mit einer intuitiveren Steuerung gesegnet und kann Waffen wie Shotguns, Uzis und Maschinengewehre benutzen. Sie steuern Tanner aus der Verfolger-Perspektive und bestimmen gleichzeitig Lauf- und Blickrichtung. Ähnlich wie bei einem Ego-Shooter machen Sie Seitwärtsschritte, um einen Gegner zu umrunden und gleichzeitig auf ihn zu zielen.

Der Vergleich mit Spielen wie "GTA Vice City (dt.)" oder dem aktuellen "True Crime: Streets of LA" liegt nahe, doch "DRIV3R" ist ein klein wenig anders. Zum einen werden Sie nicht so oft laufen müssen wie bei den Konkurrenztiteln ►

WIRKLICHKEIT ODER SPIEL?

Bei der realitätsnahen Gestaltung markanter Gebäude gab sich das Reflections-Team besonders viel Mühe. Das kann man gut am Beispiel des Freedom Towers erkennen, eines bekannten Turms in Miami. Das obere Foto zeigt das Original mit den Flaggen auf dem Dach und der eingerüsteten Turmspitze. Die "Fälschung" darunter sieht beinahe genauso aus.

▲ **ORIGINAL:** Der Freedom Tower ist eine Sehenswürdigkeit in Miami.

▲ **WIE ECHT:** Nur wenige Details unterscheiden die Fälschung vom Original.

▲ **"ICH HATTE VORFAHRT!"** Schadensmodell und Fahrphysik stammen zu einem großen Teil von "Stuntman". Bei einem Unfall splittern Scheiben, fliegen Stoßstangen und verbeulen Kotflügel. Selbst Motor, Chassis und Interieur eines Wagens werden modelliert.

(schließlich heißt das Spiel nicht "Walker 3"), und zum anderen soll es keine Sidequests geben, da diese sich nur schwer in die Geschichte einbetten ließen. Handlungsstrang und Spielverlauf werden absolut linear sein.

EIN HAUCH VON TAKTIK

Dafür sind die Lösungswege für eine Mission recht flexibel. Ein Beispiel: Ihre Gang erfährt, dass eine rivalisierende Bande ein geklautes Auto abtransportieren möchte und zu diesem Zweck einen Truck zum vereinbarten Treffpunkt beordert. Ihr Job ist es, diesen Wagen zu stehlen. Wenn Sie nun hinter dem Truck her fahren, geraten Sie in eine Straßensperre der Gangster. Selbst wenn Sie mit heiler Haut davonkommen, blüht Ihnen am Treffpunkt eine weitere Schießerei. Sie könnten deswegen auch über Umwege den Truck unauffällig verfolgen und kurz vor Erreichen des Ziels den Fahrer mit einem gezielten Schuss durch die Seitenscheibe ausschalten. Dann fahren Sie selbst mit dem Truck zum Treffpunkt und laden den gewünschten Wagen ein. Die Gangmitglieder wissen nämlich nicht, wie der eigentliche Fahrer aussieht. Mit der Beute im Gepäck und ohne einen Kratzer machen Sie sich aus dem Staub.

NEBENSÄCHLICHKEITEN

Neben dem Story-Modus, Undercover genannt, stehen noch weitere Spielvarianten zur Auswahl. In Take a Ride haben Sie die Möglichkeit, einfach mal frei Schnauze durch die drei Städte zu düsen und sich so Ortskenntnis zu verschaffen. Hier gibt es außerdem einige Minispiele zu entdecken, bei denen Sie kurze Verfolgungsjagden oder Checkpoint-Rennen absolvieren. Im Survival-Modus hingegen geht es actionreicher zu. Vier Cops jagen Sie quer durch die Stadt und rammen, was das Zeug hält. Hobby-Regisseure freuen sich über die Rückkehr des Director-Modus', mit dem sich eigene Filmchen kreieren lassen. Sie platzieren Kameras, justieren den Zoom oder fügen Effekte hinzu, um Ihre Rennen möglichst spektakulär aussehen zu lassen.

Rein optisch ist "Driver 3" eine Wucht, wie die Screenshots erkennen lassen. Dank abwechslungsreicher Texturen, natürlicher Farben und Echtzeitschatten wirkt das Szenario sehr realistisch. Ob Reflections es jedoch bis zum Frühling 2004 schafft, diese Kulisse mit den angepeilten 30 Bildern pro Sekunde am Spielerauge vorbeiflitzen zu lassen, bleibt spannend. Gerade für die PS2 ist die Umgebung sehr komplex. **CG**

SPEZIAL

DRIVER 3

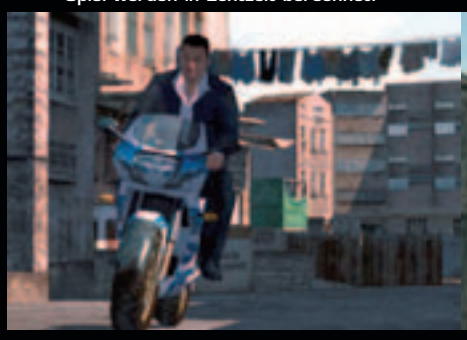
System	PS2	Xbox		PC
Erscheint	März 04	März 04		2004
Preis	60 Euro	60 Euro		50 Euro

Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Atari
Entwickler	Reflections
USK	nicht bekannt
Fertig zu	60%
Einschätzung	4/5
Onlinefähig	☐
www.driver-3.de (Fan-Seite)	

Abgesehen von einigen technischen Problemen ist "Driver 3" schon jetzt die perfekte Simulation von Gangsterfilmen mit Verfolgungsjagden.

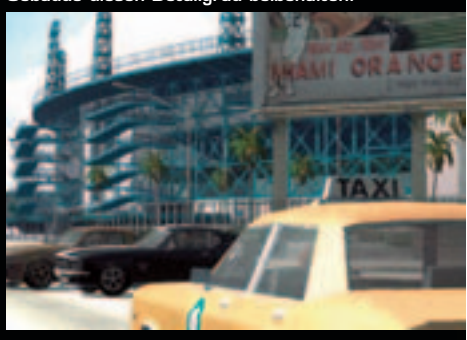
▼ **RAUS HIER!** Wie bei "GTA" oder "True Crime" nehmen Sie sich, was Sie wollen.

▼ **AUFWÄNDIG:** Sämtliche Schatten im Spiel werden in Echtzeit berechnet.



▼ **HOCHSPRUNG:** Um Ihre Verfolger abzuhängen, nehmen Sie riskante Abkürzungen.

▼ **KOMPLEX:** Es ist fraglich, ob die Gebäude diesen Detailgrad beibehalten.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES

▲ **SICHTWECHSEL:** Sie können Ihre Gegner auch aus der Ego-Perspektive aufs Korn nehmen. Das Zielen fällt dann wesentlich leichter. Gegen den Ninja Gray Fox wird Ihnen das allerdings wenig nützen, denn er lässt sich von Ihren Kugeln nicht beeindrucken.

IN NEUEM GLANZ!

Wir zeigen Ihnen die GameCube- und die PSone-Version im Vergleich und Sie können sich selbst ein Bild von den grafischen Verbesserungen machen.
Auf den linken Bildern sehen Sie die PSone-, rechts die GameCube-Fassung.

▲ **TITELBILD:** Schon zu Beginn des Spiels wird deutlich, wie drastisch die Verbesserungen ausgefallen sind.

▲ **DYNAMISCHES DUO:** Gegen Ihre GameCube-Pendants sehen die PSone-Helden von einst ganz schön alt aus.

Premiere: Im März beehrt Konamis Vorzeigeheld Solid Snake erstmals den GameCube.

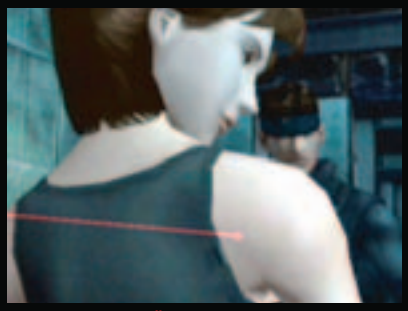
Metal Gear Solid ist Kult. Das ursprünglich 1998 für Sonys betagte PSone erschienene Action-Adventure war dank seiner filmreifen Präsentation eine absolute Sensation und zählt zu Recht zu den besten Videospielen aller Zeiten. Zu eben diesem Klassiker serviert Konami den Fans nun ein GameCube-exklusives Remake. "The Twin Snakes", so der neue Untertitel des Spiels, kombiniert die geniale Geschichte um Snakes Kampf gegen die Terroristengruppe "Foxhound" mit der geschliffenen Präsentation und den erweiterten Handlungsmöglichkeiten des Nachfolgers "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty".

BIG BOSS IS WATCHING YOU

Konami programmiert diesmal nicht selbst, sondern Silicon Knights haben die Arbeiten übernommen. Sie dürften GameCube-Besitzern noch als Macher des sehr guten Horror-Adventures "Eternal Darkness" im Gedächtnis sein. Konamis Star-Entwickler Hideo Kojima, der kreative Kopf hinter den bisherigen Teilen, ist jedoch nach wie vor stark in die Entwicklung eingebunden. Er möchte höchstpersönlich sicherstellen, dass der Titel die immens hohen Erwartungen erfüllen wird. Eine spielbare Version zeigt, dass die Entwickler auf dem richtigen Weg sind und eine würdige Neuauflage erschaffen.

EVOLUTION STATT REVOLUTION

Den Spielablauf hat man nahezu unverändert übernommen – verständlich, bei der hochwertigen Vorlage. Sie schleichen, schießen und rätseln sich durch eine spannende Geschichte, in deren Verlauf Sie einer gewaltigen Verschwörung auf die Spur kommen. Dabei treffen Sie in den Reihen der Terroristen von Foxhound auf die wohl schillerndsten Bösewichter der Videospielgeschichte. Die Handlungsmöglichkeiten des Helden wurden deutlich erweitert und damit auf den Stand des zweiten Teils gebracht, schließlich sollen Sie sich ja effektiv zur Wehr setzen können. Beispielsweise kann Snake erledigte Gegner nun packen und aus dem Sichtfeld der übrigen Wachen schleifen. Damit verhindert er, dass diese Alarm schlagen, wenn sie ihren Kollegen entdecken. Die Änderun-

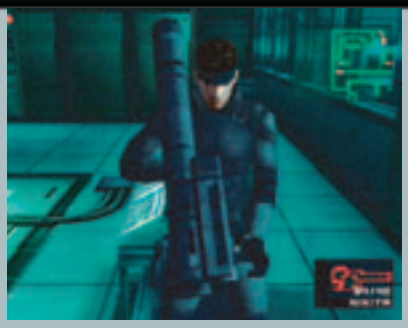


▲ **SCHARFSCHÜTZE:** Der rote Punkt auf Meryls Schulter verheißt nichts Gutes.

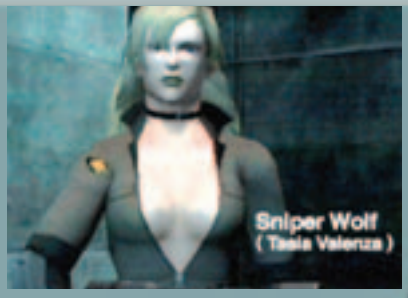
▲ **ABWÄRTS:** Unter schwerem Beschuss seilt sich Snake vom Dach ab.

▲ **WAS NUN?** Später im Spiel steckt Snake ohne Ausrüstung in einer Zelle fest.

▲ **FLEXIBLE KAMERA:** Presst Snake sich an ein Objekt, schwenkt die Kamera und zeigt Ihnen, was hinter seinem Rücken abgeht. Ohne seine Deckung aufzugeben, kann er nun um die Ecke schauen und das Feuer auf seinen Gegner eröffnen.



▲ **FEUERKRAFT:** Gelegentlich wird sehr schweres Geschütz aufgefahren.



▲ **OFFENHERZIG:** Scharfschützin Sniper Wolf macht das kalte Klima auf Shadow Moses Island offensichtlich nichts aus.

gen fügen sich harmonisch in den gesamten Spielablauf ein, der auch knapp sechs Jahre nach dem Erscheinen des "MetalGear"-Originals nichts von seiner Faszination eingebüßt hat.

DES KILLERS NEUE KLEIDER

Anders als beispielsweise bei den GameCube-Remakes der "Resident Evil"-Reihe haben die Entwickler das Spiel grafisch nicht völlig neu gestaltet – optische Verbesserungen gibt es trotzdem. Besonders den Charakteren sieht man das Facelifting deutlich an. Snakes Mitstreiterin Meryl Silverburgh sieht nun noch hübscher, Bösewicht Revolver Ocelot noch fieser aus. Ein deutlicher Fortschritt sind darüber hinaus die komplett neuen Zwischensequenzen, die unter der Leitung des in Japan sehr populären Regisseurs Ryuhei Kitamura entstanden sind.

Sie erzählen nach wie vor dieselbe Geschichte, und doch sind sie auf dem GameCube so genial inszeniert, dass die Atmosphäre noch dichter ist als jene der PSone-Version. Bei allen Verbesserungen läßt sich insgesamt feststellen, dass "Twin Snakes" grafisch zwar durchaus zeitgemäß und schick wirkt, aber dennoch nicht ganz an die bombastische Optik des hervorragendenzweiten Teils heranreicht.

"COLONEL, CAN YOU HEAR ME?"

Glücklicherweise haben die Entwickler auf die katastrophal schlechte deutsche Synchronisation der PSone-Fassung verzichtet. Auf dem GameCube können Sie professionellen und sehr passend gewählten englischen Sprechern lauschen und verpassen dank deutscher Untertitel dennoch keine wichtigen Informationen.

Nach ausgiebigem Probespiel steht fest: GameCube-Besitzer dürfen sich auf ein fantastisches Abenteuer freuen, das trotz seines Alters nach wir vor zu den Besten seines Genres gehört und zu den Highlights für Nintendos Spielewürfel im Jahr 2004 zählen wird. **FK**

SPEZIAL

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

System			GC	
Erscheint			März 04	
Preis			50 Euro	

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Japan
USK	nicht bekannt
Fertig zu	80%
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5
Onlinefähig	☐
www.konamijpn.com	

Das geniale Abenteuer ist jedem Hollywood-Thriller in Sachen Spannung mindestens ebenbürtig und überzeugt dank optischer Frischzellenkur auch technisch.

JAHR DER SCHLANGE

2004 kehrt "Metal Gear Solid" auch auf die PlayStation2 zurück. Das in den sechziger Jahren angesiedelte "MGS 3: Snake Eater" spielt zum Großteil in prächtigen Dschungellandschaften. Erste bewegte Bilder sehen absolut fantastisch aus und lassen auf einen neuen Höhepunkt der Serie hoffen. Im VGA 03/2004 liefern wir Ihnen in einem großen Spezial alle aktuellen Infos und Bilder zum potenziellen Megahit. Freuen Sie sich drauf!

▲ **ATEMBERAUBEND:** Zumindest optisch gehört "MGS3" schon jetzt zum Besten was die PS2 zu bieten hat.

Unreal TOURNAMENT 2004

Mit dem Vehikel-Kampf will UT den Anschluss an die Multiplayer-Shooter-Szene schaffen.

▲ **ONSLAUGHT:** Im brandneuen Onslaught-Modus beharken sich die Teams auf einer riesigen Map, um jeweils den "Power Core" des Gegners zu zerstören. Hier finden auch die neuen Kampffahrzeuge Verwendung.

▲ **BEKANNTER LOOK:** Die Spielermodelle sind im bewährten "UT"-Look gehalten.

▲ **HASENJAGD:** Im Bombing Run müssen Sie den Spielball ins Tor des Gegners befördern. Doch der schießt scharf!

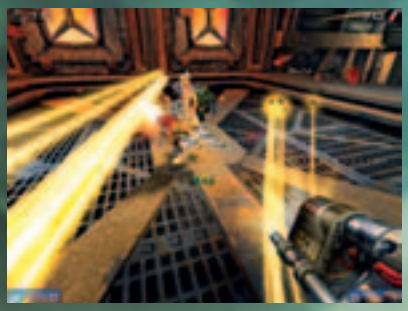
An "Unreal Tournament 2004" scheiden sich die Geister. Die einen können es kaum erwarten, bis dieser Klassiker der Multiplayer-Matches aufs Neue die Ego-Shooter-Bühne betritt. Und die anderen konnten dem Spiel, das so konsequent auf eine Story verzichtet, noch nie etwas abgewinnen.

Wie auch immer die persönlichen Vorlieben geartet sein mögen, eines können selbst die größten Kritiker nicht abstreiten – die Serie hat viel zur Entwicklung neuer Multiplayer-Modi jenseits von Deathmatches beigetragen. Egal ob Assault, Capture the Flag oder Double Domination – wer mehr will als Hardcore-Fraggen, hat hier sein Zuhause. Eine Entwicklung hatte die Serie jedoch verschlafen: Seit "Battlefield 1942" erwarten die Spieler nicht nur klassische Ego-Shooter-Action, sie wollen sich selbst hinter das Steuer von Panzern, Jägern und anderen Vehikeln setzen. "Unreal Tournament 2004" will den Anschluss schaffen und wird daher einen ganzen Fuhrpark an leichten und schweren Vehikeln auffahren. Das Spektrum reicht von einsitzigen Jägern bis zu Behemot-Kampfmaschinen, in denen bis zu fünf Spieler Platz finden. Die Gefährte unterteilen sich je nach Level in Land-, See- und Raumfahrzeuge.

Der Assault-Modus ist auf vielfachen Wunsch wieder mit dabei. Dabei verteidigt ein Team in einem ersten Schritt eine Basis so lange wie möglich. Hat das Angreifer-Team alle Verteidiger vernichtet und den Zielpunkt erreicht, tauschen sie die Rollen. Die bisherigen Verteidiger haben jetzt für ihren Angriff exakt so lange Zeit, wie sie vorher verteidigt haben.

Komplett neu ist das Onslaught. Die Teams spielen hier in riesigen Arealen und müssen strategische Punkte besetzen, um den "Power-Core" des Gegners anzugreifen und zu vernichten. Hier kommen die Fahrzeuge ins Spiel. Zum Beispiel der schwere zweisitzige Goliath-Panzer oder die wendigen Einsitzer wie der Scorpion. Dieses Gerät hat zwar nicht viel Angriffskraft (außer gegen Infanterie), ist dafür aber durch seine Schnelligkeit und Panzerung ein ideales Transportmittel für plötzliche Sturmangriffe.

Wesentlich schwerer gepanzert und stärker bewaffnet ist der mit drei Mann zu besetzende Hellbender. Er dient sowohl zur Abwehr feindlicher Infanterie, als auch zur Verteidigung gegen andere Vehikel. König des Schlachtfeldes ist eindeutig der Leviathan. Diese mobile Angriffsstation wird mit bis zu fünf Mann besetzt. Ein Fahrer und vier Passagiere, jeder an einem eigenen Ge-



▲ **BLITZ:** In den heißen Gefechten bleibt kaum Zeit, die Lichteffekte zu bewundern.

▲ **DONNER:** Die Explosion des Raketenwerfers aber bleibt keinesfalls unbemerkt.

▲ **RIESIG:** Die Außenlevels bieten genug Platz, um sich auszutoben.

▲ **VERTEIDIGEN SIE DIE TÜR:** In der Spielvariante Invasion müssen Sie Ihr Einsatzziel (hier die Tür zu einem Depot) gemeinsam mit anderen gegen Wellen von Angreifern verteidigen. Wer in einer Welle stirbt, kommt erst zur nächsten Welle wieder ins Spiel.

schützturm zur Fahrzeugabwehr, sind nötig, um das Gerät voll auszunutzen. Der Leviathan kann entweder aus der Bewegung heraus feuern oder sich im Boden verankern, um die Treffsicherheit zu erhöhen.

Wer sich lieber in den Lüften bekämpft, wird mit dem Human- bzw. dem Skaarj-Space-Fighter glücklich. Bewaffnet mit zwei Laserprojektoren sowie einer Batterie Lenkraketen kann beispielsweise der Human-Space-Fighter alle leicht bis mittelschwer gepanzerten Ziele ausschalten.

Neue Spielmodi, ein komplett neues Fahrzeug-Feature im Onslaught-Modus... da dürfen neue Infanteriewaffen ebenfalls nicht fehlen. Neben dem Arsenal aus Aussault-Rifle, Minigun, Shock-Rifle, Linkgun, Flak-Canon, Rocket-Launcher und Biorifle gibt es nun noch eine ganze Reihe von Knarren zur Fahrzeugabwehr.

Mit dem Mine-Layer z.B. legen Sie so genannte Spider-Mines aus. Diese fiesen Dinger krabbeln selbständig auf Feinde zu und sind sowohl gegen Infanteristen als auch gegen Fahrzeuge einsetzbar. Der AVRiL hingegen ist nur gegen Fahrzeuge effektiv. Der Anti-Vehicle-Rocket-Launcher feuert Ziel suchende Raketen auf Wärmequellen ab. Infanteristen werden damit höchstens durch indirekte Treffer verletzt.

Wieder im Spiel ist das Sniper-Rifle. Das von vielen als zu mächtig angesehene Gewehr, mit dem man Feinde per Headshot aus sicherer Deckung ausschalten konnte, wurde aber ordentlich modifiziert. Nach jedem Schuss steigt nun eine dicke Rauchwolke aus dem Lauf. Diese verrät zum einen die Position des Schützen und raubt diesem zum anderen für kurze Zeit die Sicht!

Nimmt man all diese neuen Features zusammen, gehen die Veränderungen an "Unreal Tournament 2004" weit über das hinaus, was man von alljährlichen Serien-Updates sonst kennt. Angesichts der starken Konkurrenz war das aber auch nötig. Wir sind gespannt auf den Test! **TS**

SPEZIAL

UNREAL TOURNAMENT 2004

System	PS2	Xbox	GC	PC	PC
Erscheint					erhältlich
Preis					50 Euro

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Atari
Entwickler	Epic Games
USK	noch nicht bekannt
Fertig zu	80%
Einschätzung	4/5
Onlinefähig	☑
www.atari.de	

"Unreal Tournament 2004" ist ein Multiplayer-Ego-Shooter mit aufwändigen Turnier-Features und Online-Modus. Jetzt auch mit Vehikelkampf.

EINSTEIGEN BITTE!

DIE FAHRZEUGE IN "UNREAL TOURNAMENT 2004"

GOLIATH TANK (1 SITZ)
Langsamer Panzer, ausgestattet mit dicker Panzerung und immenser Feuerkraft.

HELLBENDER (3 SITZE)
Gebaut zur Abwehr von Personen und Fahrzeugen. Ist schwer gepanzert und bewaffnet.

MANTA (1 SITZ)
Schnelles und schwer bewaffnetes Angriffsfahrzeug. Seine Stärke ist die Manövrierfähigkeit.

SCORPION (1 SITZ)
Leicht gepanzert, kaum bewaffnet aber unglaublich effektiv gegen feindliche Infanterie.

RAPTOR (1 SITZ)
Schneller Abfangjäger zur Sicherung der Luftüberlegenheit. Ist aber verwundbar durch Attacken vom Boden aus.

LEVIATHAN (5 SITZE)
Der König des Schlachtfeldes ist stark gepanzert und ausgestattet mit unglaublicher Feuerkraft.

PHÖNIX (UNBEMANNT)
Unbemannte Drohne, mit der man ein durch Laser-Pointer markiertes Ziel bombardieren kann.

HUMAN SPACE FIGHTER (1 SITZ)
Zwei Lasergeschütze und die Ziel suchenden Raketen machen den Flieger effektiv gegen leichte und mittlere Bodenziele.

SKAARJ SPACE FIGHTER (1 SITZ)
Das Skaarj-Gegenstück zum Human-Space-Fighter ist mit ähnlichen Eigenschaften ausgestattet.

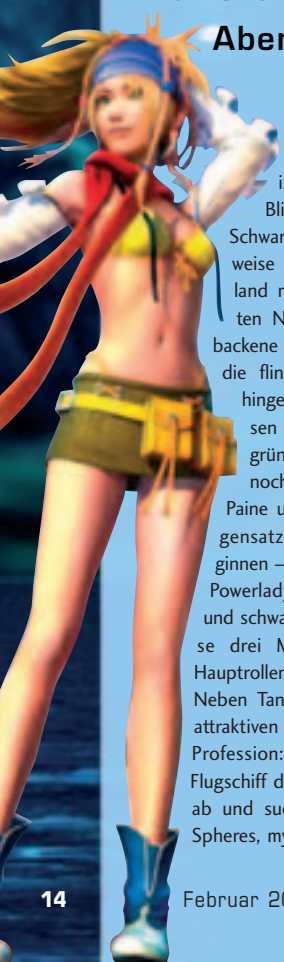
FINAL FANTASY X-2

▲ **WANDLUNGSFÄHIG:** Unterwegs finden die Mädels Dressspheres, die sie mit neuen Klamotten und Fähigkeiten ausstatten. Yuna, hier in der Mitte, hat ihr "White Mage"-Kostüm angelegt und beherrscht nun hilfreiche Heilzauber.

▲ **DIE GEFÄHRTINNEN:** Yuna (Mitte) und Rikku (rechts) kennen "FFX"-Spieler bereits.

▲ **GEWALTIG:** Bevor Sie eine neue Sphere erhalten, müssen Sie sich in der Regel einem mächtigen Endgegner stellen.

Zum ersten Mal in der "Final Fantasy"-Serie wird eine Geschichte direkt fortgeführt. In diesem Spiel erleben Sie mit Yuna neue Abenteuer und Sie erfahren mehr über Tidus' Schicksal.



Die aus "Final Fantasy X" bekannte Truppe hat sich getrennt, jeder ist seiner Wege gezogen. Blitzball-Spieler Wakka und Schwarzmagierin Lulu beispielsweise haben sich auf Besaid Island niedergelassen und erwarten Nachwuchs. Die frisch gebackene Hohepriesterin Yuna und die flinke Al-Bhed-Diebin Rikku hingegen haben kurz entschlossen eine Girlie-Pop-Band gegründet. Zur Gruppe gehört noch eine Dritte: Ihr Name ist Paine und sie ist – ganz im Gegensatz zu ihren zarten Kolleginnen – eine wortkarge, knallharte Powerlady mit feuerroten Augen und schwarzen Lederklamotten. Diese drei Mädels übernehmen die Hauptrollen in "Final Fantasy X-2". Neben Tanz und Gesang haben die attraktiven Damen noch eine weitere Profession: Sie klappern mit dem Flugschiff der Al-Bhed die Welt Spira ab und suchen nach so genannten Spheres, mystischen Kugeln, die entweder Videosequenzen oder besondere Kräfte bergen. Den Entschluss, wieder auf Reisen zu gehen, hat Yuna gefasst, nachdem Rikku ihr eine Videosphere mit Bildern von Tidus gezeigt hatte – ihrem Freund und Weggefährten aus Zanarkand. Existiert er womöglich noch?

Um zu den verschiedenen Orten zu gelangen, werfen Sie einen Blick auf die Landkarte an Bord des Schiffes. Ein Tastendruck und wenig später sind sie am Ziel. Zu welchem der Orte Sie fliegen müssen, um die Geschichte voranzutreiben, sehen Sie an der Hotspot-Markierung. Tauchen mehrere Hotspots gleichzeitig auf der Karte auf, entscheiden Sie sich für einen Weg und beeinflussen damit aktiv den Story-Verlauf.

DYNAMISCHE GEFECHTE

Das Kampfsystem wurde im Vergleich zu jenem des Vorgängers spürbar verändert. Jede Figur, egal ob die eigene oder die gegnerische, kann erst angreifen, wenn ihr individueller Zeitbalken gefüllt ist. Die Länge des Balkens und damit die Wartezeit hängen von der Stärke der zuvor ausgeführten Attacke ab. Die Wartezeit nutzen Sie zur Befehlswahl.

Konnte man sich bisher bei der Auswahl der Befehle und des Angriffsziels noch richtig schön Zeit lassen, muss man sich jetzt flink durch die Menüs klicken, will man den Gegnern keinen Vorteil gönnen. "Active Time Battle" nennt Entwickler Squre Enix dieses System, das in "Final Fantasy IX" schon mal auftauchte. Hier stoppt die Zeit nicht wie üblich bei der Befehlswahl, sondern läuft weiter. So werden Sie auch dann von Gegnern attackiert, wenn Sie selbst noch nach dem geeigneten Kommando suchen. Anfänger könnten mit dem hektischen Spielablauf überfordert sein, doch nach einigen Spielstunden kommt man prima damit zurecht. Abschließend noch eine gute Nachricht bezüglich der Anpassung: EA hat bekannt gegeben, dass die europäische Version ohne Geschwindigkeitsverlust und ohne Bildbalken erscheinen wird. **CG**

SPEZIAL

FINAL FANTASY X-2

System	PS2	Xbox	GC	PS	PC
Erscheint	2004				
Preis	60 Euro				

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Square Enix
USK	noch nicht bekannt
Fertig zu	90%
Einschätzung	4/5
Onlinefähig	☐
www.square-enix-usa.com/games/FFX-2	

Poppiger, witziger und actionlastiger: Mit den neuen Stil und dem "Active Time Battle"-System könnte "FFX-2" neue Fans gewinnen, aber auch alte verprellen.

FINAL FANTASY XI

Hier spielen PC- und PlayStation2-Spieler gemeinsam.

▲ **GRELL:** Zaubereffekte und Spezialangriffe werden aufwändig dargestellt.

▲ **AVATAR:** Jeder Spieler entscheidet sich zu Spielbeginn für eine Figur und wählt aus einer Vielzahl von Berufen.

Ganz neue Wege beschreitet Square Enix mit dem elften Teil der Serie. "Final Fantasy XI", das in Japan und Amerika übrigens schon im Handel ist, reißt die Serie aus der Isolation des heimischen Wohnzimmers. Heimlich, still und leise hat man sich mit dem ersten so genannten Massively Multiplayer Online Rollenspiel (MMORPG), das für PC und PlayStation2 gleichermaßen erhältlich ist eine Spielerbasis geschaffen, die stramm auf die 500.000 zugeht.

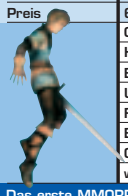
Anders als beim Konkurrenten "EverQuest", wo streng unterschieden wird zwischen PC- und PS2-Spielern (sprich: "EverQuest" und "EverQuest Online Adventures" sind zwei verschiedene Spiele), tummeln sich bei "Final Fantasy XI" Benutzer beider Plattformen gemeinsam in einer Welt namens Vana'Diel.

Das Spiel selbst unterscheidet sich hingegen nicht allzu sehr von anderen, herkömmlichen MMORPGs. Charakterentwicklung, ein umfangreiches Questsystem sowie eine lebendige 24/7-Welt, die auch weiterläuft, wenn man ausloggt, brauchen keinen Vergleich mit einem Genrekonkurrenten zu scheuen. Vor allem die liebevollen Kampfanimationen sowie der immer noch erkennbare "Final Fantasy"-Look ziehen Spieler sofort in ihren Bann.

Um "Final Fantasy XI" spielen zu können, muss man seine PlayStation2 mit einer Festplatte ausrüsten. Da diese in Deutschland noch immer nicht erhältlich ist, steht ein genauer Starttermin hierzulande noch nicht fest. Wir gehen aber aufgrund des großen Erfolges in USA davon aus, dass es noch 2004 zusammen mit der dann hoffentlich erhältlichen PS2-Festplatte so weit sein wird. Auch der Preis für die Kombination aus Spiel und Festplatte ist noch nicht bekannt. **TS**

SPEZIAL

FINAL FANTASY XI



System	PS2	Xbox	GC	PC	PS
Erscheint	2004			2004	
Preis	60 Euro			50 Euro	

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Square Enix
USK	noch nicht bekannt
Fertig zu	90%
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5
Onlinefähig	☑
	www.playonline.com/ff11us

Das erste MMORPG, bei dem PC- und PlayStation2-Besitzer gemeinsam in einer Welt spielen können. Es fällt eine monatliche Gebühr an.

FINAL FANTASY XII

VGA hat bereits Infos zu "Final Fantasy XII"!

▲ **NAHTLOSER ÜBERGANG:** Erstmals finden die Kämpfe auf der Oberwelt statt.

▲ **DRACHENPOWER:** Ein fettes Monster mit heißem Atem macht unseren Helden Feuer unterm Hintern.

Das Team um Produzent Yasumi Matsuno ("Vagrant Story") hat die kriegerische Welt Ivalice entworfen. Hier konkurrieren die Militär-Nation Arcadia und das Rosaria-Imperium. Eines Tages greift Arcadia das strategisch wichtige Land Dalmaska an, in dem unser Heldenpaar lebt. Der 17-jährige Vaan wird von den Entwicklern als "positiv denkender Mensch" beschrieben. Trotz seines Optimismus' ist Vaan in Dalmaska unzufrieden, es zieht ihn hinaus in die weite Welt. Sein Traum ist es, eines Tages als Luftpirat in den Himmel zu steigen.

Vaans Partnerin wird als "zäh und energisch" charakterisiert. Ashe ist die einzige Tochter des Dalmaskanischen Königs. Nach dem Angriff der arcadischen Truppen wird Ashe Anführerin des Widerstandes. Als sie Vaan trifft, merkt sie, dass sie sich in ihn verlieben könnte...

Wie schon in "FF XI" wird sich die Kamera frei bewegen lassen. Obwohl die Charaktermodelle aus weniger Polygonen bestehen als jene in "Final Fantasy X", sollen sie deutlich besser aussehen. Dazu werden bessere Texturen sowie neue Shading-Techniken verwendet, außerdem hat man das Motion-Capturing für die Animationen optimiert.

Die Entwickler versuchen, einen Hauch Realität mit einer Fantasie-Welt verschmelzen zu lassen. Dabei ließ man sich bei Besuchen in der Türkei von Landschaften inspirieren. Erstmals soll es keinen separaten Kampfbildschirm geben – die Kämpfe werden auf der Oberwelt stattfinden. Das Active-Time-Battle-System soll zurückkehren, Combo-Manöver sind ebenfalls angekündigt. Bei uns dürfte "FF XII" erst 2005 veröffentlicht werden. **SZ**

SPEZIAL

FINAL FANTASY 12

System	PS2	Xbox	GC	PC	PS
Erscheint	2005				
Preis	60 Euro				

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Square Enix
USK	noch nicht bekannt
Fertig zu	20%
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5
Onlinefähig	noch nicht bekannt
	www.ff12.com

Noch gibt es wenig Greifbares. Wir erwarten keine Revolution, sondern ein bezauberndes Rollenspiel im Erfolgs-Stil der "Final Fantasy"-Serie.

STAR WARS: BATTLEFRONT

"Battlefield 1942"-Fans aufgepasst! In den Büros von LucasArts entsteht gerade das Shooter-Gegenstück im "Star Wars"-Design.

▲ **DETAILLIERT:** Jetzt bloß keinen Treffer einstecken! Während wir uns mit unseren Rebellen-Mitstreitern durch den dichten Dschungel von Endor kämpfen, zischen uns gleißende Laser-Salven aus den Blastern der Imperialen Truppen um die Ohren.

▲ **WALKER VORAUS:** Laut Entwickler-Statement können die Spieler nahezu alle bekannten Fahrzeuge steuern.

▲ **TREFFER:** Die gepanzerten Walker lassen sich nur mit besonders starken Waffen wie einer Rebellen-Panzerfaust ausschalten.

Fragt man begeisterte Online-Spieler nach dem besten Shooter des Jahres 2003, bekommt man immer wieder die gleiche Antwort: "Battlefield 1942"! Kaum ein Action-Titel lief in den zurückliegenden Monaten auf mehr Online-Servern. Der Grund: Eine faszinierende Kulisse und packende Kämpfe. Auf einer riesigen Insel können sich beide Parteien nach allen Regeln der Kriegskunst bekämpfen. Das schließt natürlich Fahrzeuge wie beispielsweise Jeep oder Flugzeuge als Kriegsgerät ein.

GEKONNT ABGEKUPFERT

Die Herren von LucasArts greifen dieses erfolgreiche Shooter-Konzept nun für ihr "Star Wars: Battlefront" auf, das zurzeit für PC, PlayStation2 und Xbox umgesetzt wird. Wie der Titel des Shooters bereits andeutet, kämpfen hierbei nicht Alliierte gegen die Achsmächte, sondern Rebellen gegen das Imperium.

Besonders gefreut haben wir uns über die Entscheidung von LucasArts, nicht nur das brandneue Charakterdesign aus Episode 1 bis 3 zu verwenden, sondern in den Schlachten auch das Kriegsgerät aus den alten Episoden 4 bis 6 einzusetzen. Dazu gehören gleichermaßen Bodenfahrzeuge wie auch Fluggeräte. Es ist bestimmt richtig spaßig, mit einem Snow-Speeder durch die krachend kalte Eiswüste von Hoth zu düsen oder auf dem Waldmond Endor mit einem AT-ST-Walker durchs dichte Gestrüpp zu stapfen. Zur Auswahl stehen aber auch die verschiedensten Spielfiguren aus dem "Star Wars"-Universum. Im Menü finden sich zum Beispiel Sturmtruppen, Rebellen-Piloten, Wachen der Republik und Rebellen-Soldaten in Tarnuniformen.

Ob die verschiedenen Charakter-Klassen auch mit speziellen Fähigkeiten ausgestattet sein werden, ist noch nicht ganz geklärt – wir gehen aber davon aus. Unter diesen Umständen könnte eine Gruppe von Rebellen nur dann ein Raumschiff kapern, wenn sich auch ein Pilot in den eigenen Reihen befindet. Wäre doch eine nette Idee, oder nicht?

MÄCHTIGE GRAFIK-TECHNOLOGIE

Wenn ein Videospiel für mehrere Plattformen umgesetzt wird, leidet meist die technische Qualität, weil man sich am Niveau der schwächsten Hardware orientiert. Doch diesmal scheint das nicht der Fall zu sein. Schon die ersten Bilder zeigen nämlich detaillierte Spielfiguren und eine atemberaubende Wald-Kulisse. Um diesen Punkt müssen wir uns also vorerst keine Sorgen mehr machen. Bislang bezeichnet LucasArts "Star Wars: Battlefield" als Online-Shooter. Das bedeutet: Alle Shooter-Fans ohne Internet-Zugang können nur über ein lokales Netzwerk gegen andere Mitspieler antreten. Besonders kritisch ist das für Konsolen-Besitzer. Ohne Breitband-Internet (DSL oder schneller) läuft hier gar nichts.

Aus diesem Grund gehen wir davon aus, dass LucasArts auch an einem Einzelspieler-Modus arbeitet, der ähnlich ausfallen wird wie jener bei "Battlefield 1942". Wir rechnen spätestens im Mai 2004 mit neuen Informationen. Möge die Macht mit uns sein! **MH**

SPEZIAL

STAR WARS: BATTLEFRONT

System	PS2	Xbox	GC	PC	PC
Erscheint	2004	2004			2004
Preis	60 Euro	60 Euro			50 Euro
Genre	Online-Shooter				
Hersteller	LucasArts				
Entwickler	LucasArts				
USK	nicht bekannt				
Fertig zu	40%				
Einschätzung	4/5				
Onlinefähig	☑				
www.lucasarts.com					

Geniales Online-Shooter-Konzept im schicken "Star Wars"-Design. Vor allem die verschiedenen Vehikel und Schauplätze werden eine Menge Spaß machen.

BRETTSPIELE AUF PC

Es muss nicht immer Bombastgrafik sein! Ein breites Angebot an Brettspielumsetzungen garantiert intelligenten Spielspaß.

Deutschland ist die Spielernation Nummer eins – weltweit. Und zwar sowohl bei den Verkaufszahlen als auch bei der Entwicklung neuer Spiele. Leider gilt die Aussage "nur" für die Brettspielwelt. In keinem anderen Land werden so gerne und so oft die Pappschachteln für einen gemütlichen Spielabend hervorgekramt, nirgendwo sonst tüfteln so viele Entwickler an immer neuen Konzepten und Ideen.

Da Deutschland nach den USA immerhin auch den zweitgrößten PC-Spielemarkt stellt, liegt ein Gedanke nahe: Bekannte Brettspiele in Bits und Bytes umwandeln! So muss sich das auch Ex-Blue-Byte-Mann Klaus Starke gedacht haben. Aus der Idee wurde schon bald eine Spielefirma namens Dartmoor Softworks, mit der er seit kurzem regelmäßig Umsetzungen der beliebtesten deutschen Titel veröffentlicht.

▲ **AUSGEFUCHST:** Nur wer seine Karten geschickt auslegt, kann große Areale um seine Burgen herum gewinnen.

LÖWENHERZ

Vom "Catan"-Autor Klaus Teuber stammt das im Mittelalter angesiedelte "Löwenherz". Auf einem 12 x 12 Felder großen Brett verteilen Sie drei Burgen mit jeweils einem Begleitritter. Nun müssen Sie durch geschickten Einsatz von Aktionskarten und viel Hirnschmalz möglichst große Gebiete um die Burgen herum einzäunen.

Darin versteckte Minen bringen Gold (das wiederum zum Ausspielen der Karten nötig ist), Wälder und Dörfer die am Ende entscheidenden Siegpunkte. Sie können nicht nur neue Begrenzungen ziehen, sondern auch Bestehende ausweiten, zusätzliche Ritter einsetzen oder feindliche Knappen dazu bewegen, überzulaufen. "Löwenherz" ist ein klassisches "Mangelspiel": Es gäbe in jeder Runde mehr zu erledigen, als man machen darf. Der Spielreiz ist durch das perfekte Spielkonzept mit seinen elegant verzahnten Spielelementen sehr hoch. Die Umsetzung ist mit einer frei scrollbaren Karte sowie intelligent agierenden Gegnern einwandfrei gelungen. Leider fehlt, wie auch bei den anderen Dartmoor-Titeln, ein Hotseat-Modus, bei dem mehrere menschliche Spieler zusammen am PC sitzen.

TEST

LÖWENHERZ		
Autor	Klaus Teuber	
Entwickler	Dartmoor	
Preis	30 Euro	1 GESAMT
Spielidee	●●●●●	
Umsetzung	●●●●○	

▲ **AUSGEBAUT:** Das eigene Sternenschiff lässt sich zu einem Multitalent der Weltall-Händler-Innung ausbauen.

STERNENSCHIFF CATAN

Bitte nicht unterschätzen: Das Brettspiel "Sternenschiff Catan" kommt in einer winzigen Schachtel daher, ist nur mit zwei Personen spielbar und kostet gerade mal 20 Euro. Und doch steckt dahinter ein richtig großer Brocken: Natürlich erinnert das Prinzip an jenes vom Kartenspiel zum Ur-Catan, doch mit frischen Elementen ist es dennoch ein eigenständiges Spiel. Es gehts also nicht um Inseln, sondern um Planetensysteme. Die durchfliegt man, treibt mit Kolonien Handel, rüstet sein Raumschiff auf und scheffelt durch das Erfüllen von Aufträgen Siegpunkte. Das Ganze ist recht vielschichtig, und so sollte man mit einer ansehnlichen Lernphase rechnen, bis schließlich alle Regeln und Mechanismen sitzen. Hier versagt die aufwändige Umsetzung von Rockazonga, das Tutorial ist nämlich nicht wirklich hilfreich. Ansonsten haben die Jungs aber tolle Arbeit geleistet: Das Sternenschiff sieht adrett aus und lässt sich im Gegensatz zu den Dartmoor-Titeln auch zu zweit vor einem Rechner spielen. Und während beim Brettspiel immer der Weg zu den Siegpunkten das Ziel ist, gibt's hier sogar zusätzliche Missionen mit variierenden Aufträgen.

TEST

STERNENSCHIFF CATAN		
Autor	Klaus Teuber	
Entwickler	Rockazonga	
Preis	30 Euro	2+ GESAMT
Spielidee	●●●●●	
Umsetzung	●●●●○	

ALLGEMEINE INFOS

Wer auf den Geschmack gekommen ist und sich jetzt etwas genauer informieren möchte: Auf www.luding.org finden Sie eine hervorragend gepflegte Brettspiel-Datenbank. Bleiben dennoch Fragen offen, sollten Sie sich an das Forum von www.spielbox.de wenden. Das ist nicht nur sehr gut besucht, sondern steht auch freundlich, kompetent und vor allem schnell mit Rat und Tat zur Seite.

TIKAL

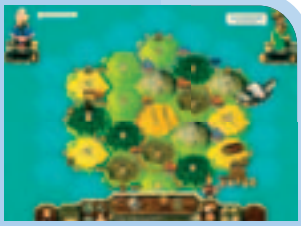
Kommt in deutschen Wohnstuben mal ein kniffliges Familienspiel jenseits dumpfer Mensch-ärgere-dich-nicht-Nostalgie auf den Tisch, handelt es sich meist um "Tikal" von Ravensburger. Dessen Erfolgsrezept: Konzept nett – Forscher auf der Suche nach Maya-Schätzen, Grafik adrett – Plättchen legen macht eben immer wieder Spaß. Die Grundregeln sind schnell kapiert, die Möglichkeiten pro Runde sind gewaltig. Zehn Aktionspunkte gilt es zu verteilen. "Setz' ich lieber ein paar neue Männchen ein, oder geh' ich mit den paar schon vorhandenen weiter vor? Bau' ich weiter an der Pyramide oder such' ich nach einem Schatz?" Ziehen Sie einen Vulkan, steht die Wertung an und jeder versucht sich noch in aller Hektik die letzten Artefakte unter den Nagel zu reißen. "Tikal" spielt sich flott und man spielt auch viel miteinander. D.h. man würde viel miteinander spielen, denn am PC fehlt ein Mehrspieler-Modus, was sich hier besonders negativ auswirkt. Auch wirkt die Grafik etwas arg bunt, vor einem finsteren Urwald muss man sich hier nicht fürchten. Die Mängel in der Umsetzung können das Wiedersehen am PC mit einem der besten Brettspiele der letzten Jahre aber trotzdem kaum schmälern.

TEST

TIKAL	
Autor	W. Kramer/M. Kiesling
Entwickler	Dartmoor
Preis	25 Euro
Spielidee	✪✪✪✪✪
Umsetzung	✪✪✪✪✪
GESAMT	2–

▲ **ÜBERSICHT:** Das "Tikal"-Spielbrett ist auch in der PC-Fassung liebevoll gestaltet.

▲ **WAHL:** Vor jeder Runde werden die Plättchen versteigert.



▲ **DIE SIEDLER:** Das beliebte Brettspiel gibt's auch für den PC.

ZWEI KLASSIKER

Wenn Sie zwei große Namen vermissen, beziehungsweise wenn sich Ihre Brettspiel-Kenntnisse bisher auf die Millionenseller "Die Siedler von Catan" und "Carcassonne" beschränken: Beide gibt es natürlich auch längst als (recht passable) PC-Umsetzungen zu kaufen.

▲ **CARCASSONNE:** Auch hier ist das flexible Spielbrett ein wichtiger Bestandteil des Spiels.

TORRES

Trockener wird's beim dritten Dartmoor-Spiel. "Torres" stammt zwar vom gleichen Autoren-Team wie "Tikal", gibt sich aber deutlich spröder. Von anschaulich dargestelltem Abenteurerleben ist hier wenig zu sehen: Wir sehen einfach nur ein Schachbrett, diverse rechteckige Turmklötzchen und Ritter-Spielfiguren. Zur spartanischen Ausstattung kommt noch ein Satz Aktionskarten hinzu. Wir sollen Burgen bauen, die möglichst groß, aber auch möglichst hoch sind. Steht dann ein eigener Ritter ganz oben auf dem Dach, kassiert man für den Multiplikator aus Grundfläche und Höhe Punkte. Klingt einfach, doch die fein austarierten Regeln fürs Bauen, Setzen und Bewegen fordern unsere volle Aufmerksamkeit. Zumal geschickt eingesetzte Aktionskarten immer wieder für kleinere Nackenschläge im feindlichen Lager sorgen.

▲ **GETÜRMT:** Die Ritter wollen auf ihren Burgen hoch hinaus.

TEST

TORRES	
Autor	W. Kramer/M. Kiesling
Entwickler	Dartmoor
Preis	25 Euro
Spielidee	✪✪✪✪✪
Umsetzung	✪✪✪✪✪
GESAMT	3

PC-SPIELE AUF DEM BRETT

Andersrum geht's auch: Seit kurzem gibt es zwei Computerspielklassiker auch in der stromlosen Version. Sowohl "Warcraft – Das Brettspiel" als auch "Anno 1503" lehnen sich dabei zwar thematisch an die Originale an, haben spielerisch aber nur begrenzten Bezug dazu. "Anno 1503" von Erfolgsautor Klaus Teuber etwa erinnert an einen Mix zweier seiner größten Erfolge: "Die Siedler von Catan" und "Die Entdecker". Bei "Warcraft – Das Brettspiel" übernehmen bis zu vier Spieler eine Rasse und rücken sich auf einem in kleine Sechsecke aufgeteilten Spielfeld gegenseitig ordentlich auf den Pelz.

Beide Spiele sind mehr als reine Fan-Produkt und halten sich eng an ihre PC-Vorbilder.

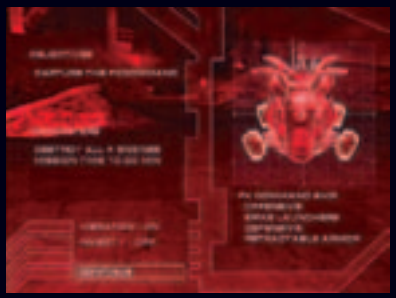
▲ **UNPLUGGED:** "Anno" gibt's nun auch als Brettspiel!

TERMINATOR 3: REDEMPTION

Die Zukunft ist nicht vorherbestimmt. Oder etwa doch? Super-Computer SkyNet lässt nichts unversucht, die Menschheit auszulöschen!

▲ **IM VISIER:** Arnie hat einen der Laser-Sentinels übernommen und steuert mit dem neuen Gefährt nun auf die Gegner zu. Die Durchschlagskraft der neuen Kiste ist erheblich höher, als die des Rebellen-Jeeps, mit dem er zu Anfang unterwegs war.

▲ **IM BLICK:** Die Anzeige um den Gegner zeigt dessen verbleibende Energie an.



▲ **EINFACHE AUFGABE:** Das Missionsziel ist klar: "Zerstöre den Antrieb der Kommandoeinheit binnen zehn Minuten!"

Im Jahr 2032: Die Maschinen unter der Führung des Militär-Computers SkyNet haben die Menschen bis auf wenige Überlebende ausgelöscht. Nur vereinzelt leisten Rebellengruppen Widerstand. Eine davon hört auf das Kommando von John Connor, der sich als Führungs- und Motivationstalent erweist. Daher schickt der Computer einen veralteten Terminator des Typs 850 zur Rebellenbasis, den gleichen Typen, dem Connor als Kind begegnet ist. Der Plan geht auf und Connor wird terminiert. Allerdings wird der Terminator von den Rebellen übernommen und sein Programm manipuliert.

IM AUFTRAG DER MENSCHHEIT

Hier setzt Ataris drittes "Terminator"-Spiel ein: "Redemption". Im Gegensatz zu den Filmen und zum jüngsten "T3"-Game "Rebellion der Maschinen" spielt man in der Zukunft. In der uns vorliegenden frühen Vorabfassung ist der erste Level komplett spielbar. Der T-101 (wie er sich selbst nennt) hat den Auftrag, eine der fliegenden Kommandozentralen auszuschalten. Dazu muss es ihm binnen zehn Minuten gelingen, dessen vier Antriebsaggregate zu zerstören.

Zunächst geht es zu Fuß durch die staubigen Straßen des postatomaren Los Angeles'. Ausgerüstet mit einem Maschinengewehr muss man sich bei "Redemption" glücklicherweise nicht um den Munitionshaushalt kümmern.

Eine kleine Rebelleneinheit kämpft an der Seite des umprogrammierten Roboters. Auftauchende Terminatoren nehmen Sie schnell mit dem rechten Analog-Stick ins Visier oder Sie schlagen mit blanken Fäusten oder mit herumliegenden Gegenständen zu. Wirklich zerstört sind die Blechkisten aber erst, wenn auch ihre Energiezelle in einer kleinen Atomexplosion ihren Geist aufgibt. Vorher versuchen sie sogar kriechend, ihrem Todesprogramm zu folgen.

Wenige hundert Meter nach Missionsbeginn finden Sie einen bulligen Jeep mit fest montierter Minigun auf der Ladefläche. Auto und Waffe gleichzeitig zu steuern, ist zunächst gewöhnungsbedürftig, stellt aber eine interessante Abwechslung dar. Mit dem linken Stick wird das Auto durch die engen Gassen manövriert, während der rechte das Fadenkreuz ausrichtet. Mit der Minigun geht's dann gegen die fliegende Festung, die dem Terminator aus dem Flug heraus immer wieder Minen in den Weg wirft. Aber nicht nur die Festung leistet Widerstand, sondern auch eine Reihe von fahrenden Laser-Sentinels und fliegenden Hunter-Flugrobotern. Es kommt sogar vor,

▲ **LAUFFAUL:** Die Terminatoren versuchen sogar auf die Ladefläche zu springen.

▲ **COOLE OPTIK:** Der manipulierte T-101 hat schon viel einstecken müssen.

▲ **KEIN LIMIT:** Zum Glück gewährt Paradigm unbegrenzt Munition.

▲ **AUS ALLEN ROHREN:** Aus dem Helikopter heraus ist es mit der Gatling-Gun ein Leichtes, die Terminatoren auszuschalten. Dank der automatischen Zielvorrichtung ist das Anvisieren nicht allzu schwierig.

dass Terminatoren an den Wagen springen und sich an der Ladefläche hochziehen. Wie der T-101 hat auch der Jeep eine Energieanzeige. Sinkt sie auf null, explodiert die Karre.

Ab und an teilt sich der Weg und es liegt an Ihnen, sich für eine Richtung zu entscheiden. Manche Routen sind erst dann zu erreichen, wenn Sie Absperrungen oder Schlagbäume mit dem Jeep durchbrechen.

Am Ende der Straße wartet ein Rebellen-Helikopter mit laufendem Rotor auf den Terminator. Nach einem Sprung von der Ladefläche hängt der T-101 an den Kufen. An Bord wartet eine durchschlagskräftige Gatling-Gun, mit der Sie in nur wenigen Sekunden die weiteren Verfolger zu Metallschrott verarbeiten und die Kommandozentrale endgültig zerstören.

DAS NEUE MODELL IST BESSER

In der VGA-Ausgabe 1/2004 haben wir den Ego-Shooter "T3: Rebellion der Maschinen" von Black Ops mit der Note 4+ bewertet. Die Grafik war erschreckend schwach und das Leveldesign langweilig. Allem Anschein nach machen es die Jungs von Paradigm bei "Redemption" deutlich besser. Nicht nur, dass Arnold Schwarzenegger besser dargestellt wird, auch die gesamte Umgebung wirkt plastischer und atmosphärischer. Außerdem bietet das Spiel mit der Verfolger-Kameraperspektive entscheidend mehr Überblick als der Ego-Shooter-Vorgänger. Die derzeitige Vorabfassung weist noch starke Schwankungen in der Bildwiederholungsrate auf. Besonders dann, wenn viele Gegner gleichzeitig agieren, kommt die Grafik sichtbar ins Stocken.

Wie schon bei "Rebellion der Maschinen" leiht Schwarzenegger persönlich dem T-101 seine Stimme. Seine typisch monotonen Kommandos und Befehle sorgen für eine komödiantische Auflockerungen der Action-Schlacht. **SH**

SPEZIAL

TERMINATOR 3: REDEMPTION

System	PS2	Xbox	GC	PS	PC
Erscheint	2004	2004	2004		
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro		

Genre	Action
Hersteller	Atari
Entwickler	Paradigm
USK	noch nicht bekannt
Fertig zu	30%
Einschätzung	✪✪✪✪✩ 4/5
Onlinefähig	☐
www.pe-i.com	

Das neue "Redemption" wird allem Anschein nach zum besten Spiel der Serie avancieren. Warum hat das bei "Rebellion der Maschinen" nicht funktioniert?

DIE TERMINATOR-STORY

WIE ES BEGANN...

Im 21. Jahrhundert: Der Militärcomputer SkyNet hat die Macht übernommen. Die wenigen noch lebenden Menschen sind interniert. Ziel der Maschinen: systematische Ausrottung der Menschheit. Nur wenige leisten Widerstand. Ihr Anführer: John Connor. Seine Guerillataktik ist erfolgreich, die Rebellen stehen kurz vor dem entscheidenden Sieg.

SkyNet nutzt die letzte Chance: Es schickt einen Cyborg durch die Zeit. Zurück ins Jahr 1984. Der Killerrobotor, ein Terminator, soll John Connors Mutter Sarah töten. Der Rebellenführer schickt dem Cyborg einen Soldaten hinterher. Kyle Reese hat den Auftrag, die unbarmherzige Maschine zu stoppen...

EIN NEUER ANGRIFF

Zwölf Jahre sind vergangen, als Sarah Connor ihrem Alptraum wieder gegenübersteht: Als sie gerade aus einer Anstalt fliehen will – dort hat man sie aufgrund "kruder Endzeitphantasien" eingewiesen – steht sie plötzlich wieder vor jenem Terminator. An seiner Hand: Ihr Sohn John. Der Terminator hat nun den Auftrag, John zu beschützen – gegen den unzerstörbaren T1000 aus flüssigem Metall.

DAS ENDE IST NAH

Zehn Jahre zuvor war es John Connor gelungen, den "Tag der Abrechnung" zu verhindern – jenen Tag, an dem das hoch entwickelte Computer-Netzwerk SkyNet die Menschheit vernichten wollte.

Inzwischen ist Connor 22 Jahre alt und lebt im Untergrund. Ohne Wohnung, Kreditkarten, Telefon und Job. Es gibt keinen Beweis für seine Existenz. Und keine Möglichkeit für SkyNet, ihn zu finden. Doch dann tritt der T-X aus der Dunkelheit – SkyNets neuer Killer-Cyborg, dessen betörend feminine Gestalt an Intensität nur noch von seiner Unbarmherzigkeit übertroffen wird.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

XIII MAP EDITOR

Ubisoft hat vor kurzem einen Level-Editor zum grafisch ungewöhnlichen Shooter "XIII" veröffentlicht. Den 38 MByte großen Download finden Sie zum Beispiel auf www.3dgamers.com. +++

▲ **XIII:** Mit dem Map-Editor erstellen Sie eigene Levels.

MANAGER-UPDATE

Der neue kostenlose Patch 1.2 für "Anstoß 4 Edition 03/04" kann mehr, als zahlreiche Fehler zu bereinigen. Ascaron hat auf Anregung der Fans etliche neue Funktionen eingebaut und die bestehenden überarbeitet. +++

▲ **ANSTOSS 4:** Neuer Patch erweitert Funktionen.

MULTIPLAYER-COLIN

Was jeder längst ahnte, verkündete Codemasters nun offiziell: "Colin McRae Rally 4" wird im März für den PC erscheinen und einen exklusiven Netzwerk-Modus bieten. +++

ANNO KRIEGERISCH

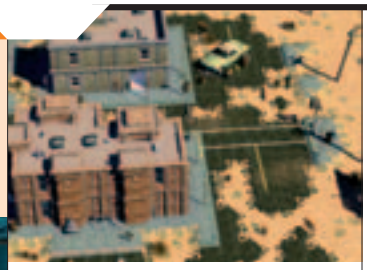
Sunflower will 2005 einen "Anno"-Ableger veröffentlichen, der bislang noch auf den Arbeitstitel "Anno Wars" hört. Wie der Name schon sagt, soll der Schwerpunkt auf den Kämpfen liegen. Die von Max Design entwickelte Hauptserie bleibt davon unberührt. +++

CONFLICT-LAWINE

SCI wird uns auch künftig regelmäßig mit "Conflict"-Happen versorgen. In einem SCI-Finanzreport tauchen für die Jahre 2004 und 2005 die Namen "Conflict: Vietnam", "Conflict: Midway" und "Conflict 4" auf. +++

HITMAN 3

Glaubt man den Ankündigungen im Online-Shop der Spielekette Ebgames, steht der dritte "Hitman"-Teil mit dem Zusatz "Contracts" bereits im April in (amerikanischen) Läden. +++



▲ **ABSTURZ:** "Fallout 3" wird nun doch nicht erscheinen.

FALLOUT 3 GESTORBEN

"Fallout 3" war noch nicht offiziell angekündigt und ist schon wieder gestorben: Interplay sperrt die Black Isle Studios zu, die am dritten Teil gearbeitet haben. Zusammen mit Bioware's "Baldur's Gate"-Reihe verhalfen die ersten beiden "Fallout"-Teile in den späten 90er-Jahren dem siechen RPG-Genre zu einem Comeback. Der Grund für die Schließung ist wohl die Konzentration auf den Konsolenmarkt.

BIATHLON 2004

Da Biathlon zusammen mit Ski Alpin und Skispringen zu den populärsten Wintersportarten gehört, ist ein Spiel dazu fast selbstverständlich. Allerdings müssen wir vor "Biathlon 2004" eindringlich warnen. Dank laienhafter Präsentation und völlig verunglücktem Spielprinzip macht selbst Schneeschippen mehr Freude als diese Sportspiel-Katastrophe.

NEWS

BIATHLON 2004		
System	PC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	erhältlich	Fertig zu 100%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. XX€

▼ **WO IST BEHLE?** Seit kurzem auf dem PC daheim!

JOAN OF ARC

▲ **BEDRÄNGT:** Die Jungfrau von Orleans langt kräftig zu.

Mit der Jungfrau von Orleans hat sich Enlight Software eine historische Figur als Titelheldin ausgesucht. Beim stark actionlastigen Strategie-Titel "Joan of Arc" muss wieder mal das Mittelalter als Szenario herhalten. Das Kampfsystem mit Gegnerhorden und Kombos erinnert an Titel wie "Dynasty Warriors", die Grafik macht auf dem derzeitigen Stand der Entwicklung einen adretten Eindruck.

NEWS

JOAN OF ARC		
System	PC	
Hersteller	Enlight Software	
Erscheint	2004	Fertig zu 80%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 50€

AMERICA'S 10 MOST WANTED

Der Preis für die skurrilste Spielidee geht diesmal an "America's 10 Most Wanted". Darin jagen Sie die zehn vom FBI meistgesuchten Top-Terroristen. Neben Osama Bin Laden sollte in dem 2004 erscheinenden Skandalspiel auch Saddam Hussein eine Starrolle spielen. Da müssen die Story-Schreiber von System 3 noch mal ran. Die Entwickler – dabei handelt es sich übrigens um Engländer und nicht um US-Amerikaner – gehen mit dieser recht heiklen Thematik jedenfalls ziemlich locker um.

▲ **GESUCHT:** Bald gehen Sie auf Terroristenjagd.

CASTLE STRIKE

Das Mittelalter boomt. Zu den vielen Spielen rund um Burgen, Ritter und holde Maiden gesellt sich nun auch das bereits fertige "Castle Strike" von Data Beckers Spielelabel Nitro Games. Die Zutaten des Echtzeit-Strategie-Titels klingen bekannt: Eigene Festungen bauen, fremde Burgen zerstören, feindliche Truppen vernichten und darauf achten, dass dem eigenen Volk nicht die Nahrung ausgeht.

▲ **BELAGERT:** Sie greifen mit schwerem Gerät an.

NEWS

CASTLE STRIKE		
System	PC	
Hersteller	Nitro Games	
Erscheint	5.1.04	Fertig zu 100%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 50€

PLAYSTATION2, PC, XBOX & GC

▲ **ERST REDEN...** Die Überlebenden der Apokalypse drückt der Schuh.

▲ **...DANN SCHIESSEN:** Die taktischen Kämpfe sind jederzeit pausierbar.

THE FALL

"Fallout 3" ist tot, es lebe "The Fall": Das Berliner Team "Silver Style" werkelt derzeit an einem Rollenspiel, das nicht nur dem Namen nach an den Interplay-Klassiker erinnert.

Von der typischen Die-Menschheit-hätte-sich-beinahe-selbst-zerstört-Story über die rostbraun und sandfarben gehaltene Grafik bis hin zu den rauen Charakteren mit ihren diversen Fähigkeiten und Eigenschaften erwartet uns ein lupenreines Endzeit-RPG. Konsequent verrühren die Entwickler beliebte Elemente berühmter Vorbilder. So sollen die Echtzeit-Kämpfe jederzeit pausierbar sein, so dass die Spieler in aller Ruhe ihrer bis zu sechs Mitglieder starken Party neue Befehle geben können.

NEWS

THE FALL		
System	PC	
Hersteller	Silver Style	
Erscheint	Frühj.'04	Fertig zu 80%
Einschätzung	✪✪✪✪✩	Preis: ca. 50€

▲ **BLAUE PRACHT:** Es stehen diverse Fahrzeuge zum taktischen Einsatz zur Verfügung.

▲ **GRÜNE HÖLLE:** Mit Ihrem Team durchstreifen Sie den undurchsichtigen Dschungel.

JOINT OPERATIONS

Man nehme den aktuellen Trend zu Multiplayer-Shootern mit Teamplay, würze das mit diversen Dschungel-Szenarios, addiere Novalogics Erfahrung im Taktik-Shooter-Genre hinzu – und ein Spiel wie "Joint Operations: Typhoon Rising" ergibt sich fast von selbst. Zwar soll auch eine spielstarke Singleplayer-Kampagne enthalten sein, aber erst in den Mehrspieler-Modi fliegen so richtig die Fetzen. Ein Schwerpunkt soll wie beim Konkurrenten "Battlefield 1942" das (gemeinschaftliche) Steuern diverser Fahrzeuge und Fortbewegungsmittel sein.

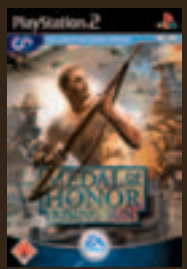
Da auch "Unreal Tournament 2004" diese Features besitzt und mit "Star Wars: Battlefront" ein ähnliches Spiel in der Entstehung ist, wird es bald eng werden im Genre.

NEWS

JOINT OPERATIONS		
System	PC	
Hersteller	Novalogic	
Erscheint	Frühj.'04	Fertig zu 70%
Einschätzung	✪✪✪✪✩	Preis: ca. 50€

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.

Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalkanal, am Kwai und auf den Philippinen.



Challenge Everything™

mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com

PlayStation.2

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES -Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of NINTENDO. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und die "PS"-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

AKTUELLE NEWS

PS2-TICKER

TRUE CRIME 2 KOMMT

Seinem Ruf als "GTA"-Killer wurde "True Crime" nicht ganz gerecht, trotzdem hat Activision-Chef Robert Kotick eine Fortsetzung angekündigt. "True Crime 2" soll aber nicht wieder in LA spielen. +++

MISSGLÜCKTER PSX-START IN JAPAN

Aufgrund von Termindruck hat Sony kurz vor der Auslieferung in Japan den Funktionsumfang der PSX-Konsole beschränkt. Online-Gaming ist momentan ebenso wenig möglich wie die Wiedergabe von DVD+RW und CD-R. Zumindest die Online-Funktion will Sony über ein Software-Update nachreichen.

Die Kunden sind skeptisch: 50 % der Vorbestellungen wurden storniert, meldet die Nachrichtenagentur Softbank. +++

▲ **BESCHNITTEN:** Die PSX kann weniger als geplant.

SPIELE SIND BELIEBTES WEIHNACHTSGESCHENK

Computerspiele waren bei den Sechs- bis Zwölfjährigen das beliebteste Weihnachtsgeschenk nach Spielzeug und Bastelsachen, meldet das Institut für Jugendforschung. Bei den 13- bis 22-Jährigen lagen die elektronischen Games auf Platz 3. Hier führten Unterhaltungselektronik und Handys. +++

ENTWERFEN SIE EIN SPIEL FÜR EYETOY: PLAY 2

In einem Kreativ-Wettbewerb sucht Sony Ideen für neue EyeToy-Spiele. Unter www.playstation.de kann man eine Konzeptvorlage herunterladen und dann ein eigenes "EyeToy: Play"-Minispiel erfinden. Zu gewinnen gibts tolle Sony-Preise, darunter ein Fernseher mit LCD-Bildschirm, ein Heimkino-System und ein Besuch bei den Entwicklern. +++

ONLINE-WETTBEWERBE MIT DER PLAYSTATION2

Sony hat sein Online-Portal ("Central Station") mit neuen Features ausgestattet. Es gibt nun einen umfangreichen Comunity-Bereich, zudem werden regelmäßig Online-Turniere veranstaltet. +++

▲ **NETWORK:** Online-Fans achten auf dieses Logo.

▲ **SCHÖN:** Im März erscheint "Rainbow Six 3" auch für PS2.

RAINBOW SIX 3 KOMMT FÜR PS2

"Ubisofts Taktik-Shooter erscheint nur für die Xbox" – dieser Deal zwischen Ubisoft und Microsoft gilt seit dem 1. Januar 2004 nicht mehr. Ab März 2004 dürfen auch PS2-Fans im Team auf Terroristenjagd gehen. Für die PS2-Fassung verspricht Ubisoft ein neues Level.

NEWS

RAINBOW SIX 3		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	03/04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004

EA Sports stürmt mit Wucht in den Ring. Revolutionär: Schläge führen Sie mit dem Analog-Stick aus. Sie bestimmen in Echtzeit, wohin und wie stark Sie schlagen. Dank akkurater Körperphysik soll kein K.O. aussehen wie der andere. Im Karriere-Modus reisen Sie um die Welt, suchen Sponsoren und boxen sich nach oben. Sogar Ihre Einmarschmusik dürfen Sie festlegen.

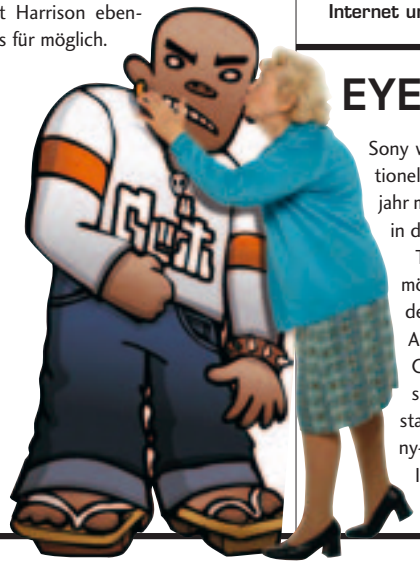
NEWS

EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	EA	
Erscheint	Som. 04	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

▼ **YEAH!** Das animierte Publikum mag Roy Jones Jr.

PS3 MIT EYETOY 2

Die PlayStation3 (Ende 2006) wird eine verbesserte Version des EyeToy-Bewegungssensors haben – sagt Phil Harrison, Vize-Präsident von SCEE. Mimik, Gesten und Augenbewegungen sollen erkannt und in den Spielverlauf eingebunden werden. Eine Menüführung durch Handbewegungen, gesehen in "Minority Report", hält Harrison ebenfalls für möglich.



GAME-ABO

Spiele satt! Für alle, die sich PS2-Spiele am liebsten ausleihen, bietet die Website www.gameabo.de ein Leihmodell, bei dem Sie sich den Gang in die Videothek sparen können und bei dem keine Überziehungsgebühren anfallen. Für eine Abogebühr von 9,95 Euro pro Monat dürfen Sie jeden Monat ein Platinum-Spiel ausleihen, für monatlich 24,95 Euro bekommen Sie zwei neue Spiele Ihrer Wahl zugeschickt und dürfen diese beliebig lange spielen. Danach schicken Sie die Spiele mit der beiliegenden Rücksendetasche versandkostenfrei zurück und erhalten im nächsten Monat zwei neue Games.

▲ **TRENDY:** Spiele-Verleih im Internet unter www.gameabo.de

EYETOY 2004

Sony will 2004 mit vier weiteren "EyeToy"-Spielen an den sensationellen Erfolg der ersten Games anknüpfen. Los gehts im Frühjahr mit "EyeToy: Fitness", das zur Aerobicstunde lädt und speziell in der weiblichen Zielgruppe vermarktet werden soll.

Telefonieren und den Gesprächspartner sehen, das wird möglich mit "EyeToy: Chat" – wenn Sie neben der Kamera auch den PS2-Netzwerkadapter sowie das PS2-Headset besitzen. Außerdem wird es Nachfolger zu "EyeToy: Play" und "EyeToy: Groove" geben. Die "EyeToy"-Technik wird zudem für das Gesangs-Spiel "Singstar" sowie für den Sony-Fußball Kick "This Is Football 2004" verwendet.

NEWS

EYETOY:CHAT & CO.		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	Sony	
Erscheint	2004	Fertig zu –
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. n.n.b.

PLAYSTATION2, XBOX, GC & PC

▲ **SCHÖN:** Mit dem Subaru Impreza rasen wir durch malerische Landschaften.

▲ **TOLL:** Die Streckenbebauung wurde erweitert, auch der Asphalt wirkt realistischer.

▲ **GEKONTERT:** Mit dem Hammer in der Hand bekommt Samanosuke eine verpasst.

▲ **FEUER FREI:** Jubei weiß sich gegen die zierliche Kaede nur mit dem MG zu helfen.

GRAN TURISMO 4

VGA hat sie schon, die Prologue-Version von "Gran Turismo 4" – sie erscheint nur in Japan. Der "Gran Turismo"-Modus fehlt noch, dafür sind bereits fünf neue Strecken drin, die mit einer Rundenzeit um 2:30 nicht nur deutlich länger sind als die Durchschnittspiste in "Gran Turismo 3", sondern mit animiertem Publikum an der Strecke und fotorealistischen Hintergründen auch um einiges beeindruckender. Ausprobiert haben wir natürlich auch den Fahrschul-Modus mit 46 Prüfungen wie Überholen oder Windschattenfahren. Ebenfalls neu: Rammen Sie während des Rennens Ihren Vordermann mutwillig, bekommen Sie eine 10-Sekunden-Strafe aufgebrummt. Ölen Sie schon mal Ihr PS2-Lenkrad!

NEWS

GRAN TURISMO 4		
System	PS2	
Hersteller	Sony	
Erscheint	Som.04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

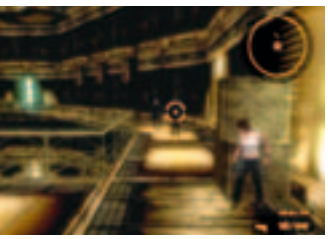
Bei "Onimusha Blade Warriors" kommen sowohl Prügelspiel-Fans als auch Anhänger der "Onimusha"-Serie auf ihre Kosten – wie die uns vorliegende Japan-Version zeigt. 24 Charaktere aus der Abenteuer-Serie duellieren sich in lebendig gestalteten Arenen, in denen Ihnen sogar Ziegel oder Bäume auf den Kopf fallen können. Bis zu vier Fighter sind gleichzeitig aktiv, kämpfen im Team oder jeder gegen jeden. Spannung bringen Schatzkisten ins Spiel. Diese enthalten Extrawaffen wie einen Vorschlaghammer oder ein Maschinengewehr. Solospieler hauen im speziellen Story-Modus die Gegner Dutzendweise aus dem Bild, wobei die Schlagvielfalt von "Onimusha Blade Warriors" nicht mit jener eines herkömmlichen Prüglers Marke "Soul Calibur 2" mithalten kann.

NEWS

ONIMUSHA BLADE WARRIORS		
System	PS2	
Hersteller	Sony	
Erscheint	Som. 04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

HEADHUNTER: REDEMPTION

Segas "MGS"-Konkurrent kommt zurück. Erneut wird um den Kopfgeldjäger Jack Wade eine glaubwürdige Sci-Fi-Atmosphäre geschaffen, die sich vom Gros der Spiele abheben soll. In "Redemption" hat Wade Unterstützung von der Straßengöre Leeza-X, die individuelle Waffen und Kampffähigkeiten in die Waagschale wirft. Zwischen den Actionmissionen brettern Sie auf einem futuristischen Motorrad umher oder liefern sich auf dem Highway Verfolgungsjagden mit Flüchtigen.



▲ **NETT:** Leeza-X im knappen Baumwoll-Unterhemd.

NEWS

HEADHUNTER: REDEMPTION		
System	PS2	
Hersteller	Atari	
Erscheint	Frühj. 04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

MONSTER HUNTER

Zu viert auf Dino-Jagd: In "Monster Hunter" sind Sie den Sauriern ohne Teamwork ausgeliefert – dann fliegen buchstäblich die Fetzen. Nur wenn Sie online mit Freunden oder offline mit Ihren computergesteuerten Jägern kooperieren, können Sie die Urzeit-Viecher einfangen. Die ersten Videos haben uns mit teils meterhohen Monstern und detailliert gestalteter Flora und Fauna beeindruckt. Leider müssen wir noch bis Ende des frischen Jahres 2004 auf die Dino-Jagd warten.

▲ **JÄGER-QUARTETT?** Ihre Kollegen lassen Sie im Stich…

NEWS

MONSTER HUNTER		
System	PS2	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Ende 04	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin
Tel/Fax: 0700-426377777
(€ 0,12 pro Minute)
Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr

Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

Offizielle Lösung zu Beyond Good and Evil
Offizielle Lösung zu Star Wars: Knights
Offizielle Lösung zu Prince of Persia
Inoffizieller Sammelband zu Final Fantasy 1-6
Inoffizielle Lösung zu Baphomets Fluch 3
Inoffizielle Lösung B. Gate: Dark Alliance 2

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95 !!!
Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Arx Fatalis
- Breath of Fire 3, 4 oder 5
- Baphomets Fluch 1 & 2
- Call of Duty (14,95)
- Clock Tower 1 oder 3
- Commandos 3 (14,95)
- Curse - The Eye of Isis
- Dark Chronicle
- Final Fantasy 9 oder 10 (14,99)
- Herr der Ringe 3 (14,95)
- Jak & Daxter 1 oder 2
- Max Payne 1 oder 2 (14,95)
- Ratchet & Clank 1 oder 2
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Summoner 1 oder 2
- The Hobbit (14,95)
- Tomb Raider (alle Teile)
- Tony Tough (9,99)
- True Crime (14,95)
- Uru - Myst 4 (14,95)
- Vagrant Story (offiziell nur 4,95)
- XIII (14,95)
- Zelda 1, 2 oder Wind Waker

[neu, neu - ab sofort - neu, neu]
+ Schummelmodule
+ Cheat CDs
+ englische Lösungsbücher

- Händleranfragen erwünscht -

AKTUELLE NEWS

XBOX-TICKER

ERSTES XBOX2-SPIEL
Rennspiel-Spezialist Climax werkelt an einem ersten Spiel für Xbox2 und PlayStation3. Unter dem viel versprechenden Namen "Avalon" entsteht derzeit ein Rennspiel, bei dem sich Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge steuern lassen sollen. +++

ONLINE-TURNIER
Satte 25.000 US-Dollar ruft Microsoft als Siegprämie für das erste Online-Turnier über den Online-Service Xbox-Live aus. Folgende Xbox-Spiele sollten Sie aus dem FF beherrschen, falls Sie teilnehmen wollen: "NFL Fever 2004", "NHL Rivals 2004", "Amped 2", "Top Spin", "NBA Inside Drive 2004" und "Links 2004". Weitere Infos gibt's unter www.xsnsports.com. +++

▲ **AMPED 2:** Fahren Sie auf der Skipiste um die Wette.

▲ **COOL:** Der Videospiel-Held entspricht dem Comic-Vorbild.

THE PUNISHER

Wie Publisher THQ bekannt gab, arbeiten die Volition Studios derzeit an einer Videospielumsetzung zu "The Punisher". Ihren Ursprung hat diese Serie um einen verbitterten Rächer in einem bekannten Marvel-Comic. Eine gleichnamige Verfilmung des Comic-Stoffs kommt übrigens April 2004 in die Kinos.

NEWS
THE PUNISHER

System	PS2 XBOX	
Hersteller	THQ	
Erscheint	4/2004	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

UNREAL 2: THE AWAKENING

Die Xbox-Umsetzung des PC-Shooters "Unreal 2: The Awakening" wurde für die USA auf Frühjahr 2004 verschoben. Eigentlich sollte das Spiel bereits Weihnachten kommen. Auch in Europa ist das Spiel geplant. Dann dürfen Action-Liebhaber auch hierzulande die fiesen Skaarj-Aliens auf ihrer Xbox jagen – hoffentlich ohne die Patzer von "Unreal Championship".

NEWS
UNREAL 2: THE AWAKENING

System	XBOX PC	
Hersteller	Atari	
Erscheint	2/2004	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

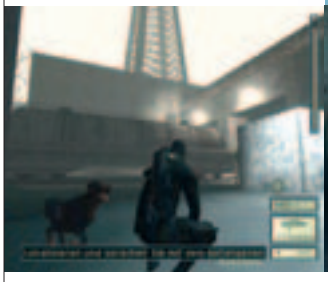
▼ **PRALL:** Diese nette Dame begrüßt Sie ab 2004.

NEUE LEVELS FÜR SPLINTER CELL

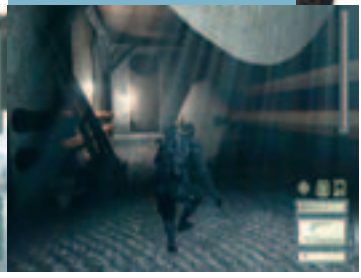
Über den Online-Service Xbox-Live stehen zwei neue Levels, Vselka Infiltration und Vselka U-Boot, zum Download bereit. Mit dem bereits erhältlichen Level Kolacell warten insgesamt drei brandneue Missionen auf Sam Fisher. Übrigens: Wer kein Xbox-Live-Abonnement hat, sollte die günstige Xbox-Classics-Version von "Splinter Cell" begutachten. Dieser liegt nämlich eine Bonus-DVD bei, von der Sie sich die neuen "Splinter Cell"-Levels direkt auf die Festplatte laden können.

NEWS
SPLINTER CELL LEVEL-PACK

System	XBOX	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	erhältlich	Fertig zu 100%
Einschätzung	★★★★★	Preis: kostenl.



▲ **KOLA CELL:** In dieser Fabrik sind sogar bissige Hunde hinter Sam her.



▲ **VSELKA INFILTRATION:** Schleichen Sie mit Sam Fisher durch geniale Lichtspiele.

PLAYSTATION2, XBOX, GC & PC

▲ **ACHTUNG:** Auch in der Xbox-Version erwarten euch wieder hartnäckige Gegner.

▲ **ALTE BEKANNTE:** Dieser Boss-Gegner hat es auf die athletische Ayame abgesehen.

▲ **HAUPTDARSTELLER:** Diese hübsche Dame spielt neben Rhama eine tragende Rolle.

▲ **MYSTERIÖS:** Was unser Held hier unter Wasser treibt, scheint uns merkwürdig.

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

Aufgepasst: Ab März 2004 pirschen Xbox-Besitzer in "Tenchu: Return from Darkness" mit den beiden Ninjas Rikkimaru und Ayame durch mittelalterliche Levels. Es handelt sich um ein aufgepepptes "Tenchu: Wrath of Heaven", das bereits seit März 2003 für die PS2 erhältlich ist. Für die Xbox-Auflage hat man das Stealth-Spiel jedoch verbessert: Es gibt zwei neue Levels, der Schwierigkeitsgrad ist für Videospiel-Einsteiger ausgewogener. Eindeutiges Highlight ist der neue Kooperations-Modus. Über den Online-Service Xbox-Live treten zwei Spieler in sechs Missionen gegeneinander an – sogar mit Sprachübertragung.

NEWS

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS		
System		
Hersteller	Activision	
Erscheint	3/2004	Fertig zu 80%
Einschätzung	✪✪✪✪✩	Preis: ca. 60€

GALLEON

Totgesagte leben länger – so auch "Galleon". SCI hat sich jetzt die Rechte an dem grafisch ungewöhnlichen Fantasie-Abenteuer gesichert. Das Mammutwerk von Toby Gard, dem ehemaligen "Tomb Raider"-Spieldesigner, soll nur noch für die Xbox kommen. Die PC-Version wurde also vorerst auf Eis gelegt. Der Spieler übernimmt die Rolle des Kapitäns Rhama Sabrier, der im weiten Ozean nach einem verzauberten Schiff sucht. Eine vergleichbare Irrfahrt hat übrigens auch das Spiel selbst hinter sich. Bereits auf dem Sega Dreamcast gab es erste bewegte Bilder von "Galleon" zu sehen und vor SCI wollte eigentlich Eidos das Spiel veröffentlichen. Hoffentlich hat das inzwischen etwas angestaubte Game jetzt auf der Xbox endlich einen sicheren Hafen gefunden.

NEWS

GALLEON		
System		
Hersteller	SCI	
Erscheint	2004	Fertig zu 80%
Einschätzung	✪✪✪✩✩	Preis: ca. 60€

B.C.

Videospiel-Visionär Peter Molyneux ("Black & White", "Fable") arbeitet weiterhin fieberhaft an der Steinzeit-Simulation "B.C." Bei einer Präsentation konnten wir uns von den Qualitäten des Action-Spiels überzeugen. Als Steinzeit-Mensch müssen Sie Ihren Clan am Leben erhalten – gar nicht so einfach, immerhin will die Meute gefüttert sein. Deshalb suchen Sie sich einige Jäger mit verschiedenen Fähigkeiten aus der Gruppe und gehen gemeinsam auf die Jagd nach leckeren Dinosauriern.

▲ **HÜBSCH:** Die Grafik von "B.C." ist sehr detailliert.

NEWS

B.C.		
System		
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	2004	Fertig zu 60%
Einschätzung	✪✪✪✪✩	Preis: ca. 60€

VICE CITY IN USA ZENSIERT

Aufgrund massiver Kritik von Seiten einer Bürgerrechtsbewegung hat Rockstar in den USA im Spiel "Grand Theft Auto: Vice City" alle Elemente entfernt, in denen Haitianer als Gangster und Drogendealer im Spiel dargestellt werden. Jetzt hat sich die Human Rights Commision von New Yorks Bürgermeister Bloomberg der Sache angenommen.

▲ **ENTFERNT:** Nein, Haitianer sind keine bösen Menschen.

AUSTRALIEN: XBOX VOR PS2

In Australien hat die Xbox mit ihrem Online-Service Xbox-Live die Nase vorn. Die Starter-Sets sind dort seit dem 8. Oktober 2003 im Handel und verkaufen sich Händlerangaben nach schon jetzt deutlich besser als Sonys Netzwerk-Adapter. Aber auch Microsofts Spielkonsole selbst läuft Down Under brillant. Sony hält bisher noch 50 Prozent Marktanteil mit der PS2, doch ist die Xbox mit 45 Prozent schon ganz nahe dran.

SPIELRAUM - Videospiele
Exoten – Raritäten - Oldies
Bohlenplatz 22 91054Erlangen
www.exoticsystems.de
Tel 09131 / 205093 Fax 09131 / 205083
E – Mail : Spiel-Raum@t-online.de
- Atari Jaguar - Atari Lynx - Panasonic 3 DO - NEO GEO - - NEO GEO CD - NEO Pocket - Mega Drive - Mega CD - - 32 X - Sega Saturn - Master System – Amiga CD 32 - Game Gear - PC Engine - Super Grafx - Super NES - NES - Dreamcast - VCS – Umbauten – RGB Kabel - Reparatur
Gratis – Komplettkatalog (gegen Altersnachweis) anfordern !
Mo. – Fr. 11.00 – 20.00 Uhr, Sa. 11.00 – 15.00 Uhr

AKTUELLE SPIELE-NEWS

GAMECUBE-TICKER

SECHS GOLDENE JOYSTICKS FÜR NINTENDO

Nintendo gewann die begehrten Trophäen des britischen Magazins "Computer and Videogames" in den sechs Kategorien Publisher des Jahres, GameCube-Spiel des Jahres ("The Legend of Zelda: The Windwaker"), beliebtestes Spiel zu Weihnachten ("Mario Kart: Double Dash!!"), Handheld-Spiel des Jahres ("Advance Wars 2: Black Hole Rising") und Hardware des Jahres (GBA SP). +++

10 MILLIONEN GBAS IN EUROPA VERKAUFT

Nintendo meldet, dass in Europa bereits 10 Millionen Stück der Konsole im Taschenformat im Umlauf sind. Rund ein Drittel davon soll bereits der 2003 eingeführte GBA SP ausmachen, der mit beleuchtetem Display, kompaktem Design und einem leistungsstarken Akku neue Maßstäbe setzt. +++

VIEWTIFUL JOE IN JAPAN GEBÄNDIGT

Seit dem 18. Dezember ist Capcoms Vorzeigeheld Viewtiful Joe in Japan als so genannte Popular-Edition zu haben. Für umgerechnet schlappe 30 Euro bekommen Action-Fans eine überarbeitete Version des Comic-Spiels, in der neben den Schwierigkeitsgraden Kids und Adults auch Sweet zur Auswahl steht. +++

PHANTASY STAR ONLINE-SERVER ABGESCHALTET

Sega wird am 19. März 2004 in Japan die Server für die Version 1.0 von "Phantasy Star Online 1 & 2" abschalten. Lediglich Besitzer der Version 1.1 können ab diesem Zeitpunkt weiterhin online spielen. Die erste Version war Ende 2002 fehlerhaft ausgeliefert worden. Spieler konnten ohne zusätzliche Schummelhardware Gegenstände im Spiel unbegrenzt vervielfältigen. +++

GAMECUBE IN USA AUF PLATZ 1

Laut Nintendo soll der Würfel in der Thanksgiving-Woche mehr als 500.000 Mal über die Ladentheken gewandert sein. Dabei beruft sich der Hersteller auf die Angaben der führenden Handelsketten. +++

HARVEST MOON WURDE VERSCHOBEN

Der Release der Bauern-Simulation "Harvest Moon" ist in den USA auf den 4. März 2004 verschoben worden. Wie sich dies auf den für Februar angesetzten Europa-Release auswirkt, ist noch ungewiss. Fest steht jedoch, dass sich GameCube-Besitzer jetzt noch länger gedulden müssen, bevor sie das idyllische Landleben genießen können. +++

▲ **KLONE:** Nintendo veranstaltete einen Wettbewerb für die besten Mario-Doppelgänger.

MARIO AUS WACHS

Seit dem 9. Dezember 2003 schmückt Mario als erster Videospielheld das Wachsfiguren-Museum Hollywoods. Der 1,50 Meter große Klempner leistet nun Prominenten wie Brad Pitt oder Tom Hanks Gesellschaft. Laut Nintendo soll die feierliche Enthüllung die "Mario-Saison" begleiten, die mit vier neuen Spielen rund um den schnauzbärtigen Italiener Zocker in der ganzen Welt erfreut.

VIRTUA FIGHTER: CYBER GENERATION

Im Sommer 2004 soll ein neues "Virtua Fighter" erscheinen. Entgegen allen Erwartungen handelt es sich jedoch nicht um ein Prügelspiel, sondern um ein lupenreines Action-Adventure. Sie schlüpfen in die Haut des 14-jährigen Sei, eines Hackers, der in der Zukunftsmetropole Acropolis lebt.

NEWS

VIRTUA FIGHTER: CYBER GENERATION		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	Sega	
Erscheint	Som.04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

▼ **ATTACKE:** Virtuelle Seelen verleihen Kampfkünste.

TALES OF SYMPHONIA

Laut Nintendo of America sollten sich amerikanische Würfelspieler den 30. Juni 2004 als Release vormerken. Wann genau wir Europäer mit "Tales of Symphonia" beglückt werden, steht jedoch noch in den Sternen. In der RPG-Perle aus der "Tales"-Serie verschlägt es den Kämpfer Lloyd in die bedrohte Welt Silvaland. Zusammen mit seinen beiden Freunden, dem Zauberer Genious und dem Engel Collete muss er den Untergang seiner Heimat verhindern.

▲ **CELL-SHADED:** Das RPG glänzt mit coolem Comic-Look.

NEWS

TALES OF SYMPHONIA		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	Namco	
Erscheint	2004	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 60€

BATEN KAITOS

Nintendos RPG "Baten Kaitos" ist am 5. Dezember in Japan auf zwei Discs erschienen. Schauplatz ist ein imaginärer Planet, der in fünf schwebende Kontinente unterteilt ist. Heldin Kara ist auf der Suche nach ihrer Familie, als sie die üblen Pläne des Imperiums aufdeckt. Kämpfe werden rundenbasiert vollzogen, während sowohl 2D- als auch 3D-Elemente vorkommen.

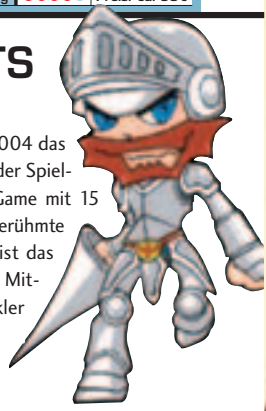
▲ **REISE:** Das RPG versetzt die Spieler in den Orient.

NEWS

BATEN KAITOS		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	Namco	
Erscheint	2004	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

GHOULS'N'GHOSTS ONLINE ZERO

Capcom veröffentlicht angeblich im Frühjahr 2004 das Rollenspiel aus dem "Maximo"-Imperium. Wie der Spieltitel besagt, handelt es sich um ein Online-Game mit 15 spielbaren Charakteren. Unter ihnen der berühmte Held Arthur im Alter von 35 Jahren. Zeitlich ist das RPG, wie auch seine Jump'n' Run-Vorgänger, im Mittelalter angesiedelt. Optisch setzt Entwickler Game Factory voll auf Cell-Shading-Grafik.

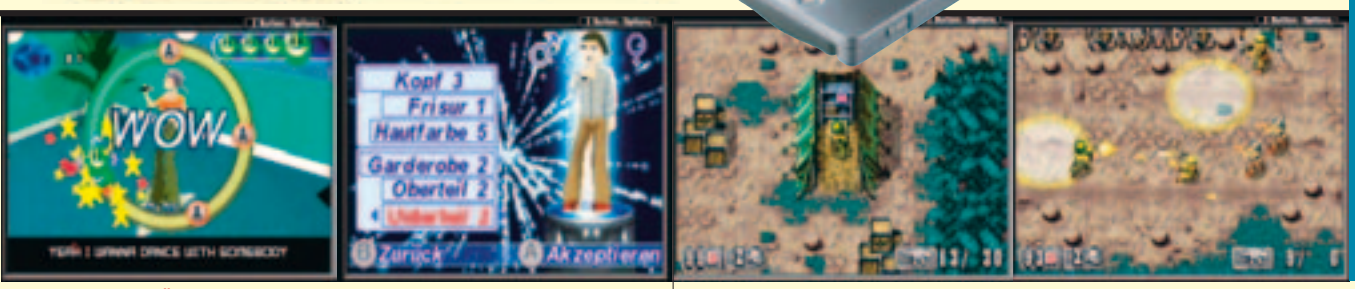


▲ **ALTER BEKANNTER:** Arthur spielt natürlich wieder die Hauptrolle.

NEWS

GHOULS'N'GHOSTS ONLINE ZERO		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Früh. 04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

GAME BOY ADVANCE™



▲ **BITTE LÄCHELN:** Verschiedene Smileys zeigen an, wie gut Ihr Superstar in spe singt.

▲ **MODENSCHAU:** Vor jedem Auftritt dürfen Sie Frisur und Outfit neu festlegen.

▲ **ERSTE HILFE:** In den Feld-Lazaretten kann Corporal Jake seine Energie wieder auffüllen.

▲ **FEUER FREI:** Bei größeren Gegnergruppen hilft nur ein schneller Abzugsfinger.

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

"DSDS" läuft nun auch auf dem GBA an. Den Entwicklern gelang das Kunststück, 20 bekannte Songs von Interpreten wie Christina Aguilera in akzeptabler Qualität auf das Modul zu quetschen. Bevor der Wettbewerb losgeht, erstellen Sie sich eine Spielfigur. Auf der Bühne müssen Sie anschließend eine aus unbekannten Gesichtern bestehende Jury durch rhythmisches Tastendrücken überzeugen. Das Ganze macht zwar durchaus Spaß, verliert aber schnell an Reiz, da zusätzliche Spiel- und Multiplayer-Modi fehlen.

GBA-TEST

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR		
Hersteller	Codemasters	GESAMT 3+
Preis	40 Euro	
Erscheint	erhältlich	

Ordentliches Spiel zum Casting-Wahn mit enttäuschend geringem Umfang.

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

In der Rolle des amerikanischen Soldaten Jake Murphy kämpfen Sie sich aus der Vogelperspektive durch insgesamt 15 Missionen. Die auf den ersten Blick simple Baller-Action bietet stellenweise erstaunlichen Tiefgang, denn Ihren zielsicheren Gegnern können Sie häufig nur mit einer gut überlegten, taktischen Vorgehensweise beikommen. "Infiltrator" spielt sich nicht nur gut, auch die Präsentation ist klasse. Hübsche, sehr übersichtliche Grafik, toller Sound mit vielen Sprachsamples und für GBA-Verhältnisse fantastische Videosequenzen sorgen für eine packende Atmosphäre.

GBA-TEST

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR		
Hersteller	EA	GESAMT 2+
Preis	45 Euro	
Erscheint	erhältlich	

"Infiltrator" bietet astrein spielbare und schick verpackte Nonstop-Action.

REG DICH AB, HOMER!

ENDLICH. Fünf coole Simpsons-Klassiker
ab 10. Januar in extra-scharfer DVD-Qualität!

www.foxtv.de

© The Simpsons™ & ©Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Twentieth Century Fox", "Fox", „The Simpsons" und ihre Charaktere und ihre eingetragenen Logos sind Warenzeichen der Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt. Vertrieb durch Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurt / Main

AKTUELLE HANDY-GAMES

N-GAGE-TESTS

SPLINTER CELL

Schön und spannend ist Sam Fishers N-Gage-Debüt – aber auch schwer wegen weniger Rücksetzpunkte. Trotzdem gehört Gamelofts Stealth-Action zu den bis dato motivierendsten N-Gage-Spielen.

▲ **GEHEIM:** Sam Fisher

Preis: 49 Euro **Wertung:** 2+

VIRTUA TENNIS

Auf dem N-Gage ist "Virtua Tennis" weder Arcade-Haudrauf noch Tennis-Sim, sondern irgendetwas Halbgares dazwischen. Auch die World Tour vermag nicht zu fesseln, so dass nur bei Matches zu zweit Stimmung aufkommt.

▲ **LAHM:** Virtua Tennis

Preis: 49 Euro **Wertung:** 3+

MOTO GP

Der Umfang ist o.k.: sieben Kurse, Grandprix-Modus und Strecken-Editor. An die hässliche Pistengrafik und die träge Steuerung muss man sich aber gewöhnen – Ausritte ins Kiesbett sind anfangs die Regel. Auch dieses Rennspiel ist zu zweit am spannendsten.

▲ **ÖDE:** "Moto GP"

Preis: 49 Euro **Wertung:** 3-

Erdbeben zum Zwecke der Massenvernichtung – das kann Sam Fisher nicht zulassen. In Agenten-Montur infiltrieren Sie eine Militärbasis, nehmen Wachen als Schutzschilde, schleppen Wissenschaftler zu Netzhaut-Scannern und überwachen mit Thermo-Googles die Umgebung. Ihre Pistole sollten Sie selten einsetzen, sonst wimmelt es von Wachen. **Fazit:** Aufwändige, grafisch exzellente Stealth-Action, nur etwas kurz.

▼ **GANZ LEISE:** Sam Fisher schleicht sich an einen Wachposten heran.

JAVA

SPLINTER CELL: EXTENDED OPS.

Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Alle aktuellen Handys von Nokia	1- GESAMT

RTL SKISPRINGEN '04

Wollen Sie weiter fliegen als Hanni & Co.? Dann üben Sie mit "RTL Skispringen 2004". Schwung, Skiführung, Absprung, Flugverhalten und Landung müssen perfekt klappen, um am K-Punkt aufzusetzen. Alleine müssen Sie sich für die fünf Schanzen qualifizieren, in der Gruppe springen bis zu vier Leute nacheinander.

FAZIT: Die Grafik ist schwach und der Einstieg fällt schwer, dafür freut man sich aber umso mehr über einen tollen Sprung.

◄ **KNIFFLIG:** Nur mit guter Reaktion gelingen weite Sprünge.

JAVA

RTL SKISPRINGEN 2004

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Alle aktuellen Handys von Nokia	3+ GESAMT

RAYMAN BOWLING

Rayman geht zum Bowling – und das ist nicht einfach. Damit alle Zehne fallen und die vorgegebene Punktzahl erreicht wird, müssen Schnitt, Richtung und Kraft stimmen. Die elf Bahnen ärgern den bowlenden Rayman mit Hindernissen wie einer flatternden Fledermaus oder einem regelmäßig auftauchenden Gesteinsbrocken.

FAZIT: Unterhaltsam und später richtig fordernd ist das nicht nur etwas für Kegel-Freunde.

◄ **PINS VORAUS:** Rayman muss schon ganz genau zielen.

JAVA

RAYMAN BOWLING

Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Alle Handys von Nokia und Siemens	2 GESAMT

GAMES-DOWNLOAD: SO FUNKTIONIERTS

- Surfen Sie auf die www- bzw. wap-Seite des Anbieters (z.B. www.jamba.de).
- Wählen Sie Ihren Handytyp aus.
- Suchen Sie sich ein Handy-Game aus und bestellen Sie es.
- Geben Sie, falls erforderlich, Ihre Mobilnummer ein.
- Surfen Sie auf einer WAP-Seite, startet nun der Download. Bestellen Sie per Internet, erhalten Sie per SMS einen WAP-Link, unter dem Sie das gewählte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handyrechnung (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabenkonto (z.B. bei Jamba).
- Achtung: Zum eigentlichen Spielepreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Oh weia, das hat Tony nicht verdient: So unterhaltsam "Tony Hawk's Underground" auf PS2 & Co. ist, so nervtötend ist die Umsetzung für Java-Handys. Vor allem die hässliche Grafik ließ beim Testspielen den Wunsch wachsen, der Akku möge schnell leer sein. Zumal man immer nur uninspiriert von links nach rechts fährt und an keiner Stelle Spielspaß aufkommt.

FAZIT: Nur der populäre Name rettet dieses Machwerk vor der Höchststrafe.

◄ **UNSCHÖN:** Von Java-Games sind wir Besseres gewohnt.

JAVA

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys von Nokia	5 GESAMT

FIFA FOOTBALL 2004

Elfmeterschießen, gelbe/rote Karten sowie vier Trainingsübungen – das sind die Neuerungen von "FIFA 2004". Im Spielablauf gleicht's dem Vorgänger: Die Spieler laufen von alleine, Sie sind für Richtungsänderungen, Pässe und Schüsse verantwortlich. So aktuell wie angekündigt sind die Original-Daten nicht – Jancker sollte nicht mehr in Weiß-Schwarz auflaufen.

FAZIT: Umfang und Optik passen, an den hektischen Spielablauf muss man sich gewöhnen.

◄ **VON OBEN:** Die Darstellung erinnert an "Kick Off" (Amiga).

JAVA

FIFA FOOTBALL 2004

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys von Nokia und Siemens	3+ GESAMT

HARDWARE – BUNT GEMISCHT

HARDWARE-TICKER

ATHLON 64 MIT GRAFIK

Mit dem K8M800 bringt VIA den ersten Athlon-64-Chipsatz mit integrierter Grafiklösung auf den Markt. Der verwendete IGP (Integrated Graphics Processor) "UniChrome Pro" stammt von der VIA-Tochter S3. +++

5.1 VON THRUSTMASTER

Schlicht "5.1 Sound System" nennt Thrustmaster seinen Beitrag zur Surround-Oberklasse. Das 200-Euro-Boxenset ist dank des integrierten Dolby-Digital-Decoders auf praktisch allen Plattformen universell einsetzbar. +++

KABELLOSE DESKTOP-KOMBI

Microsofts Hardware-Abteilung macht zwar keine Joysticks und Lenkräder mehr, bleibt mit seinen Tastaturen und Mäusen aber trotzdem noch interessant für Spieler. Neues Top-Modell ist das "Wireless Optical Desktop Elite" mit hochwertigen Materialien und den neuen Vier-Wege-Radtasten. Der Preis: Rund 90 Euro. +++

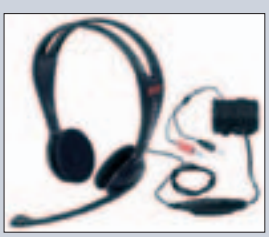
▲ **EDEL AUSGESTATTET:** Neues Microsoft Keyboard

8FACH-DVD-BRENNER VON MSI

MSIs neuer, rund 170 Euro teurer Multiformat-Brenner "DR-8A" beschreibt nicht nur DVD-R- als auch DVD+R-Rohlinge mit 8-facher Geschwindigkeit, sondern wartet zudem mit einer neuen, HD-Burn genannten Brenntechnik auf. Damit lassen sich bis zu 1.400 MByte auf eine handelsübliche CD quetschen. Allerdings können nicht alle Fremdlaufwerke auf diese Weise beschriebene Scheiben lesen. +++

TERRATEC HEADSET

Mit dem "Mystify Commander" steigt Terratec in das Spiele-Headset-Geschäft ein. Der Kopfhörer soll Hifi-Ansprüchen genügen, der Preis ist deshalb mit 50 Euro auch nicht gerade günstig. +++



▲ **BITTE MELDEN:** Edles Terratec-Headset.

MAD CATZ RETROCON

Modernste Technik, verpackt in eine schicke nostalgische Hülle. Was etlichen Luxusautos recht ist, kann den Joypad-Machern von Mad Catz nur billig sein. Das "RetroCON" erinnert stark an das NES-Pad von Nintendo, weist aber die volle Funktionalität aktueller PS2-Controller auf. In der nächsten Ausgabe prüfen wir, wie es um die technischen Qualitäten des Retro-Pads bestellt ist.

HARDWARE

RETROCON	
System	PS2
Hersteller	Mad Catz
Preis	ca. 30 Euro

Für Freaks: Aktueller PS2-Controller im Retro-Look von Mad Catz.

GEWINNEN MIT ATARI

Ab sofort haben Sie jeden Monat die Gelegenheit, mit Atari und VGA tolle Spiele und Hardware im Wert von mehr als 1.000 Euro zu gewinnen! Was Sie dafür tun müssen? Ganz wenig: Schicken Sie uns einfach eine Postkarte oder ein SMS mit dem Kennwort MISSION.

HAUPTPREIS FEBRUAR 2004:
Eine Konsole nach Wahl (PS2, Xbox, GC, GBA)

5x "Mission Impossible" für die PS2
5x "Mission Impossible" für die Xbox
5x "Mission Impossible" für den GBA

■ **Teilnahme per Postkarte:**
Schreiben Sie den Lösungsbetrag auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Kennwort: MISSION
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

■ **Teilnahme per SMS:**
Schreiben Sie den Lösungsbetrag in eine SMS und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.

KENNWORT "MISSION" per SMS an 82098

Synapsy, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 €(2SMS),
Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss: 4.2.2004. Mitarbeiter von CyPress und Atari dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LOGITECH Z2200

Surround ist für Sie neumodischer Schnickschnack? Sie benutzen Ihren PC oder die Konsole lieber als CD- denn DVD-Player? Sie wollen satten Stereosound bei Musik und Spielen? Und es darf ruhig ein bisschen teurer sein? Dann ist das "Z2200"-Boxensystem von Logitech wie gemacht für Sie. Hier bekommen Sie nicht nur Verarbeitung vom Feinsten, sondern auch einen wahren Brummer von Subwoofer. Der zieht denn auch eine absolute Supershow ab, bei der die beiden Satelliten nicht ganz mitkommen. Sie spielen zwar grundsätzlich sehr seidig, doch ab mittleren Lautstärken drängt sich der Hochtonbereich etwas zu stark in den Vordergrund. Das Set wirkt dann ein wenig schrill und lässt Harmonie im Zusammenspiel mit dem Woofer vermissen. Das ist aber vernachlässigbar, besonders wenn das System bei basslastigen Spielen und höheren Lautstärken mit seiner umwerfenden Wucht begeistert.

HARDWARE

Z2200		
System	PS2 XBOX GC PC	
Hersteller	Logitech	
Preis	180 Euro	1– GESAMT
Verarbeitung	✪✪✪✪✪	
Ergonomie	✪✪✪✪✪	

Bis auf etwas vorlaute Höhen ein traumhaftes Stereo-Boxensystem.

ONLINEKOSTEN-CHECK

IN DIESER TABELLE FINDEN SIE DIE EMPFEHLENSWERTESTEN ONLINE-TARIFE*.

Anbieter	Tarifname	Geschwindigkeit up/down	Monatlicher Grundpreis	Einmalige Anmeldegebühr	Voraussetzung	Volumen-Begrenzung
AWEGO www.awego.de	DSL 500	128/768kbit/s	3,29 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	500MB/ Monat
AKTIVANET www.aktivanet.de	DSL 1024	128/768kbit/s	3,89 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	1000MB/ Monat
FREEDEE www.freedee.de	dsl-light	128/768kbit/s	9,99 Euro	19,99 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TLINK www.t-link.de	Gamersfl.	128/768kbit/s	11,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TISCALI www.tiscali.de	DSL Flat fair	128/768kbit/s	15,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung

* Preisänderungen nach Drucklegung und Irrtümer bleiben vorbehalten.
** Die monatliche Grundgebühr für einen T-DSL-Anschluss variiert je nach Art des Telefonanschlusses zwischen 12,99 Euro und 19,99 Euro. Die Neueinrichtung eines Anschlusses bei T-Online kostet einmalig 99,95 Euro.

Nützliches, Ausgefallenes, Innovatives oder auch Enttäuschendes: Wir stellen Ihnen Produkte für jede Plattform und jeden Geldbeutel vor.

FF-LENKRÄDER VON THRUSTMASTER

Doppelter Kraftakt von Thrustmaster: Mit dem "Enzo Ferrari Force GT" und dem "360 Modena Force GT" präsentieren sie sowohl für die PS2 als auch die Xbox nagelneue Force-Feedback-Lenkräder. Für Microsofts Konsole sogar das erste reine FF-Lenkrad überhaupt – bislang mussten die Xbox-Fans trotz zahlreicher Knaller-Rennspiele ohne ausharren.

360 MODENA FORCE GT

Gegenüber dem Enzo-Kollegen macht das "360 Modena" den optisch minderwertigeren Eindruck: Am Lenkradkranz wurden durchwegs billige Materialien verwendet, statt vier hat das Lenkrad nur zwei analoge Schaltpaddles. Gewohnte Thrustmaster-Qualität bieten hingegen die exzellenten Pedale und die recht stabile Befestigung am Tisch oder per "Knieadapter" auf den Oberschenkeln. Auch im Fahrtest hat sich der Lenker absolut beachtlich geschlagen. Die FF-Effekte sind zwar ein klein wenig zurückhaltend, kommen aber recht realistisch und flink 'rüber. Störend – und ebenfalls typisch Thrustmaster – sind die zu klein geratenen Mulden für die Daumen, was entweder zu Quetschungen oder zu einer auf Dauer unbequemen Haltung führt.

ENZO FERRARI FORCE GT

Trotz der besseren optischen Anmutung kostet das "Enzo Ferrari" ebenfalls 100 Euro. Pfiffig: Mit den zusätzlichen Hebeln am Lenkrad können Pedalhasser auch manuell schalten und analog Gas geben und bremsen. Technisch ähneln sich beide Lenkräder stark, gleiches gilt für die jeweiligen Plus- und vereinzelten Minuspunkte. Etwas gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Anordnung der Feuerknöpfe.

HARDWARE 360 MODENA FORCE GT	
System	
Hersteller	Thrustmaster
Preis	100 Euro
Verarbeitung	
Ergonomie	
GESAMT	2

Ein bis auf kleinere Schwächen gelungenes Xbox-FF-Debüt von Thrustmaster.

HARDWARE ENZO FERRARI FORCE	
System	
Hersteller	Thrustmaster
Preis	100 Euro
Verarbeitung	
Ergonomie	
GESAMT	2+

Gutes, aber kein billiges FF-Lenkrad. Auf PS2 gibt es starke Konkurrenz.

DIE DRITTE KRAFT

Das Duell zwischen ATI und Nvidia um die Grafikkarten-Herrschaft war lange Zeit ein Zweikampf. Zuletzt scheiterte Matrox, nun wagt sich ein neuer Herausforderer in den Ring. Hinter XGI verstecken sich die ausgegliederten Grafikchip-Abteilungen von SiS (Xabre) und Trident. XGI greift mit seinem Volari-Chip in einer ganzen Reihe von Leistungs- und Preisklassen an. Im Spitzenmodell "Volari Duo" kommen gleich zwei der Chips zum Einsatz; die rund 400 Euro teure Karte kommt nach ersten Messungen aber nicht an die Statthalter von Nvidia und ATI heran.

▲ **DRITTE DIMENSION:** XGI fordert Nvidia und ATI heraus.

PREISE GRAFIKKARTEN

DIE EINSTEIGERKLASSE

Grafikkarten der Einsteigerklasse gibt es bereits unter 100 Euro. Trotz des niedrigen Preises müssen Sie kaum Abstriche bei der Leistung machen: Zumindest mit einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln stellen diese Karten alle aktuellen Spiele flüssig dar. Die beiden Kontrahenten von ATI (Radeon 9200) und Nvidia (FX5200) liegen dabei gleichauf.

TIPP: TERRATEC MYSTIFY 5200

Wenn billig, dann richtig! Die "Mystify 5200" mit 128 MByte RAM bekommen Sie schon für unter 70 Euro. Auf eine ordentliche Ausstattung müssen Sie deswegen trotzdem nicht verzichten: Neben dem TV- gibt es noch einen DVI-Ausgang, außerdem die Vollversion des Spiels "Gun Metal".

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia Geforce FX5200:		
Asus V9520 Magic/T	79 Euro	72 Euro
Gainward FX PowerPack Pro/660 TV	77 Euro	71 Euro
MSI FX5200-T128	72 Euro	67 Euro
Terratec Mystify 5200	70 Euro	64 Euro
ATI Radeon 9200:		
Club 3D Radeon 9200 VIVO	91 Euro	81 Euro
Gigabyte RGV-92128D	74 Euro	68 Euro
Hercules 3D Prophet 9200	100 Euro	87 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9200	82 Euro	77 Euro

DIE MITTELKLASSE

Auch in der Klasse zwischen 150 und 250 Euro bietet sich ein ähnliches Bild: ATIs Radeon 9600 Pro und Nvidias FX5600 Ultra ziehen bei Leistung, Technik und Bildqualität ungefähr gleich.
Wer nicht auf allerhöchste Performance Wert legt, bekommt mit diesen Chips tolle Grafikkarten für die aktuelle Spielegeneration.

TIPP: CLUB3D RADEON 9600 PRO

Gegenüber dem zurückliegenden Test wurde unser Mittelklasse-Tipp nochmals um fünf Euro billiger. Zwar ist die Ausstattung des Club3D-Modells nicht besonders üppig, angesichts seiner Power Power verdient das Preis-Leistungs-Verhältnis ganz klar das Prädikat "sehr gut".

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia Geforce FX5600 Ultra:		
Asus V9560 Ultra/TVD	209 Euro	198 Euro
Gainward FX PowerPack! Ultra/760 XP	203 Euro	195 Euro
MSI FX5600U-VTD128	239 Euro	229 Euro
ATI Radeon 9600 Pro:		
Club 3D Radeon 9600 Pro	159 Euro	144 Euro
Gigabyte GV-96P128D	166 Euro	159 Euro
Hercules 3D Prophet 9600 Pro	205 Euro	199 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9600 Pro	181 Euro	150 Euro

DIE SPITZENKLASSE

Extreme Leistung und exzellente Bildqualität treffen bei den Spitzenmodellen von ATI und Nvidia aufeinander: Sowohl die Radeon 9800 Pro, als auch die GeForce FX5900 Ultra bieten Top-Leistung, werden aber nach und nach von den nochmals einen Tick schnelleren Nachfolgern Radeon 9800XT und Geforce FX5950 Ultra abgelöst – ab der nächsten Ausgabe auch in unserem Preis-Check

TIPP: LEADTEK WINFAST A350 ULTRA

Ein gutes Preis- Leistungsverhältnis findet man auch in der Luxusklasse. Leadteks "Winfast A350 Ultra" bietet 256 MByte Grafikspeicher, das komplette Sortiment an Anschlüssen und ein Spielebundle – und das schon für gut 350 Euro. Ein echtes Schnäppchen!

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia Geforce FX5900 Ultra:		
Asus V9950 Ultra/TD	505 Euro	480 Euro
Gainward FX PowerPack! Ultra/1600XP	450 Euro	445 Euro
Leadtek Winfast A350 Ultra	382 Euro	359 Euro
MSI FX5900 Ultra-VTD	546 Euro	499 Euro
ATI Radeon 9800 Pro:		
Club 3D Radeon 9800 Pro 256	490 Euro	450 Euro
Gigabyte GV-98P256D	472 Euro	465 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro	457 Euro	455 Euro

MP3 FÜR DIE HOSENTASCHE

MP3-Lieder erobern die PC-Festplatte: Damit Sie diese auch unterwegs hören können, testen wir die besten tragbaren MP3-Player.

GERÄTE IM TEST:

FLASH MP3-PLAYER:

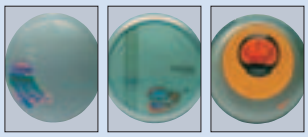
FREECOM Beatman Flash | PHILLIPS SA220 | TREKSTOR USB-M.Stick

FESTPLATTEN MP3-PLAYER:

ARCHOS Jukebox M 120 | APPLE iPod | PIKAONE Groovecase

CD MP3-PLAYER:

FREECOM Beatman 3 | PANASON. SL-CT700 | PHILLIPS PSACD8



FLASH MP3

TREKSTOR USB-MUSIC-STICK: Was auf den ersten Blick aussieht wie ein billiges Stück Korea-Plastik, entpuppt sich als speicherstarker (256MB) Testsieger. Vor allem das hervorragend beleuchtete Display des Radio/MP3-Players und der überragende Klang der SRS-WOW-Equalizer-Modi lässt jedes Musikstück beinahe raumfüllend im Kopfhörer erschallen.

FREECOM BEATMAN FLASH RECORDER 256: Der Radio/MP3-Player ist extrem gut verarbeitet und präsentiert sich in einem soliden Metallgehäuse. Das große Display ist zwar schlecht beleuchtet, dafür zeigt es aber alle Infos zu den abgespielten Musikstücken sehr übersichtlich an. Der Klang des etwas zu leise aufspielenden Players ist gut. Leider ist das Einstellungs-Menü sehr unübersichtlich ausgefallen.

PHILLIPS SA220: Als einziger Spieler im Test kann dieses Gerät mit separat erhältlichen Speicherkarten (SD- und MM-Karten) erweitert werden – das ist bei dem vorhandenen Mini-64MB-Speicher auch notwendig. Auf dem großen Display, das je nach Betriebsart mit drei verschiedenen Farben beleuchtet ist, ist die kleine Titel-Anzeige schlecht zu erkennen. Wenigstens ist die Wiedergabe-Qualität auf einem soliden Niveau.

FESTPLATTEN MP3-PLAYER

ARCHOS JUKEBOX MULTIMEDIA 120: Der Alleskönner aus dem Hause Archos gibt nicht nur die populärsten Audio-Dateien wieder – er spielt auf dem Farb-LCD (über das beiliegende Kabel auch auf dem TV) Bilder und Filme im Divx-Format ab. Wenn das Gerät MP3s decodiert, gibt es an dem hervorragenden Ton nichts auszusetzen. Die Menüs und das Tastenlayout sind vorbildlich. Lediglich die Akkulaufzeit ist im Vergleich zu Apples iPod mit knapp vier Stunden etwas mager.

APPLE IPOD: Hervorragender Klang, makelloses Design und übersichtliche Menüs zeichnen Apples iPod aus. Genial: Das Gerät hat keine Tasten – Sie streifen mit dem Finger einfach über die angedeuteten Knöpfe oder über das Kontrollrad. Die Berührung reicht aus, um die gewünschte Funktion auszulösen. Zudem ist das Gerät für einen Festplatten-Player erstaunlich klein und leicht ausgefallen.

PIKAONE GROOVECASE: Etwas unhandlich erscheint das Gerät aus dem Hause Pikaone. Der mit Abstand größte MP3-Player hat einen Speicher von 20 GB und kann auch als mobiler Datenspeicher verwendet werden. Die Klangqualität ist leider nicht ganz so überzeugend wie bei der Konkurrenz. Auch die Anordnung der Tasten wirkt nicht ganz durchdacht.

CD-MP3-PLAYER

PANASONIC SL-CT 700: Dieser MP3/CD-Player ist wirklich sehr kompakt verbaut – man könnte glauben, lediglich eine CD-Hülle in der Hand zu halten. Die Kabel-Fernbedienung ermöglicht die Titelauswahl, auch wenn das Gerät selbst in der Tasche steckt. Leider sind Tasten und Display etwas zu klein ausgefallen. Dafür ist die Klangqualität vom Allerfeinsten.

FREECOM BEATMAN 3: Der solide MP3/CD-Player wirkt mit seinem Magnesium-Metall-Gehäuse besonders hochwertig. Auch die übersichtliche Kabel-Fernbedienung überzeugt mit großem Display, das sogar die Titel der Lieder anzeigt. Die multifunktionale Bedien-Wanne lässt sich zudem sehr einfach handhaben, die Klangqualität ist auf hohem Niveau. Leider hat das Gerät keinen Equalizer, mit dem man die Musik nach seinen Bedürfnissen einpegeln kann.

PHILLIPS PSACD8: Der einzige Mini-CD-Player im Testfeld spielt lediglich Datenträger mit einem Durchmesser von 8 cm ab. Ein CD-Rohling dieser Größe liegt dem Gerät bei und kann mit dem passenden Brenner randvoll mit MP3s gefüllt werden. Das sportliche Design ist sehr robust und hervorragend verarbeitet. Neben der Fernbedienung gibt es sogar auf dem Gerät selbst ein Display. Leider sind die Tastenbezeichnungen an der Kabelfernbedienung nur sehr schlecht zu erkennen und der Klang des Gerätes hinkt jenem der beiden Kontrahenten in Sachen Detailtreue etwas hinterher.

KOPFHÖRER:

Trotz des teils erstklassigen Zubehörs unserer Testgeräte konnte uns keiner der beiliegenden Kopfhörer überzeugen. Wer nicht auf qualitativ hochwertigen Musikgenuss verzichten will, braucht auch einen hochwertigen Kopfhörer. Besonders empfehlen wir den PXC 250 von Sennheiser. Dieser hat nicht nur einen vorzüglichen Klang – er lässt sich auch kompakt zusammenfalten. Einzig der Preis ist mit rund 130 Euro nicht ganz so attraktiv – der Kopfhörer ist sein Geld jedoch wert.

▲ **IPOD:** Hier gehen Design und Funktionalität Hand in Hand.

▲ **TREKSTOR:** Das blaue Display ist sehr gut beleuchtet.

▲ **SL-CT700:** Die Kabel-Fernbedienung ist praktisch.

TRAGBARE MP3-PLAYER IM VGA-VERGLEICHSTEST.

DIE BESTEN MP3-PLAYER MIT FLASH-SPEICHER, FESTPLATTE UND CD-PLAYER!

FLASH MP3-PLAYER

Hersteller:	Trekstor	Phillips	Freecom
Modell:	USB-Music-Stick	SA220	Beatman Flash Recorder 256
Bauform:	USB-Stick	MP3-Player	MP3-Player
Speicherkapazität:	256MB, nicht erweiterbar	64MB (erweiterbar)	256MB
Abspielbare Formate:	MP3, WMA	MP3, WMA	MP3, WMA
Display:	Blau beleuchtet	LCD, orange/grün/gelb bel.	LCD, blau beleuchtet
Equalizer-Einstellungen:	10 + 4 SRS WOW	7 Einstellungen	6 Einstellungen
Radio:	ja (15 Speicherplätze/direkt auf Stick)	ja, 10 Speicherplätze	ja (mit Aufnahmefunktion)
Sprachaufnahme:	ja	ja	ja
Ordner-Navigation:	ja	nein	nein
Firmware aktualisierbar:	ja	ja	ja
Preis:	ca. 209 Euro (0,81 Euro/1MB)	Preis: ca. 130 Euro (2 Euro/1MB)	ca. 229 Euro (0,89 Euro/1MB)
Zubehör:	USB-Lade-Verlängerungskabel, Installations-CD mit Trek MP3-Ripper/TrekMail In-Ear-Kopfhörer mit Umhängeband	Installations-CD mit MP3-Konverter, flexibler Tragegurt, Mini-Kopfhörer, Trageschlaufe, Batterie	Mini-Kopfhörer, Batterie, Handbuch, Installations-CD, USB-Kabel, Trageriemen, Eingangskabel für Aufnahme, Fernbedienung, Reinigungstuch, Tasche mit Gürtelclip
Verarbeitung:	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★
Wiedergabequalität:	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆
Handhabung:	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Preis/Leistung:	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

VIDEO GAMES aktuell HIT-HARDWARE

VIDEO GAMES aktuell PREISTIPP

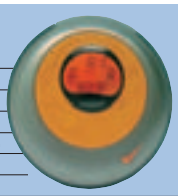
HD-MP3-PLAYER

Hersteller:	Apple	Pikaone	Archos
Modell:	iPod	Groovecase	Jukebox Multimedia 120
Bauform:	Festplatten-Player	Festplatten-Player	Festplatten-Player
Speicherkapazität:	20GB (10,40 GB erhältl.)	20GB	20GB
Abspielbare Formate:	MP3, WMA, WAV, AAC	MP3, WMA, WAV	MP3, WMA, WAV, Divx, Xvid
Display:	Schwarz/weiß, blau bel.	LCD, beleuchtet	LCD-Farbdisplay, bel.
Equalizer-Einstellungen:	23 Einstellungen	5 Einstellungen	Editierbar
Radio:	nein	nein	nein
Sprachaufnahme:	nein	ja	ja
Ordner-Navigation:	ja	ja	ja
Firmware aktualisierbar:	ja	ja	ja
Preis:	ca. 449 Euro	ca. 240 Euro	ca. 500 Euro
Zubehör:	Installations-CD, i.link-Übertragungskabel, Ladestation, Tasche, Kopfhörer, Akku, Ladegerät	Akku, Ladegerät, Tasche, Kopfhörer, USB- und Aufnahme-Kabel, Installations-CD	Bügel-Kopfhörer, Tasche, Installations-CD, TV-Kabel, Trageriemen, Ladegerät, Akku (eingebaut)
Verarbeitung:	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
Wiedergabequalität:	★★★★★	★★★☆☆	★★★★★
Handhabung:	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆
Preis/Leistung:	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★

VIDEO GAMES aktuell HIT-HARDWARE

VIDEO GAMES aktuell PREISTIPP

CD-MP3-PLAYER



Hersteller:	Freecom Testsieger	Panasonic	Phillips
Modell:	Beatman 3	SL-CT700	psa cd8
Bauform:	CD-Player	CD-Player	8 cm CD-Player
Speicherkapazität:	-	-	-
Abspielbare Formate:	MP3, Audio-CD	MP3, Audio-CD	MP3, Audio-CD (8 cm)
Display:	An Kabel-Fernbedienung	An Kabel-Fernbedienung	An Kabel und Player
Equalizer-Einstellungen:	keine	4 Einstellungen	Editierbar, ESP
Radio:	nein	nein	nein
Sprachaufnahme:	nein	nein	nein
Ordner-Navigation:	ja	ja	ja
Firmware aktualisierbar:	ja	nein	nein
Preis:	ca. 149 Euro	ca. 140 Euro	ca. 220 Euro
Zubehör:	Kabel-Fernbedienung, externe Batterie-Tasche, Ladegerät, Akku, Ohrhörer	Akku, Ladegerät, Kabel-Fernbedienung, Kopfhörer, externe Batterie-Tasche	Netzteil, Kabel-Fernbedienung mit Magnet-befestigung, 8cm-CD-Rohling, Bügel-Kopfhörer, Tasche mit Umhängeriemen, Batterien
Verarbeitung:	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Wiedergabequalität:	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
Handhabung:	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆
Preis/Leistung:	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆

VIDEO GAMES aktuell HIT-HARDWARE

VIDEO GAMES aktuell PREISTIPP

VGA VERKAUFSCHARTS

PRESSESPIEGEL

Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie die unterschiedlichen Wertungen schnell und problemlos vergleichen.

	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME-PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN-FUN
1080° AVALANCHE	2+	87%	1,96	
ANNO 1503: SCHÄTZE, MONSTER & PIRATEN	2+		1,86	2+
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	2			
BAPHOMETS FLUCH 3: DER SCHLAFENDE DRACHE	2+	75%	2,21	
BATTLESTAR GALACTICA	3			
BEYOND GOOD & EVIL	1-	86%	1,31	1
COUNTER STRIKE	2-	71%	2,11	
DIE SIMS BRECHEN AUS	1-	84%		
FUSSBALL MANAGER 2004	2	81%		
GHOSTHUNTER	2-	82%	1,69	
GRAND THEFT AUTO: DOPPELPACK	1	92%		1
HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM	2	69%	2,21	
KYA - DARK LINEAGE	1-	85%		
MARIO PARTY 5	3+	74%		
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	2+		2,61	
MTV CELEBRITY DEATHMATCH	6	35%		
OUTLAW GOLF	2-			
PROJECT GOTHAM RACING 2	1	90%	1,23	
RAINBOW SIX 3	1-	90%		
RATCHET & CLANK 2	1	90%	1,69	1
ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE	2-	82%		
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN	1		1,91	2+
TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN	4+			
TOP SPIN	1	88%		1
WAR OF THE RING	2			
WRC 3	1-	84%		2+
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	2+	89%		

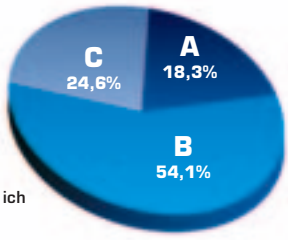
DEZEMBER 2003

Sind Ihrer Meinung nach die Preise für Video- und Computerspiele angemessen?

A Ja, ich finde die vom Hersteller empfohlenen Preise okay.

B Für qualitativ hochwertigere und umfangreichere Spiele zahle ich gerne auch noch ein wenig mehr.

C Nein, das sind doch Wucherpreise, ich kaufe nur Budget-Spiele!



FRAGE DES MONATS

Über welche Spiele sollten wir Ihrer Meinung nach ausführlicher berichten?

A Es wäre toll, wenn in der VGA noch mehr PC-Spiele zu finden wären.

B Weiter so, die aktuelle Mischung ist meiner Meinung nach perfekt!

C Ich finde, Handyspiele und GBA-Games kommen etwas zu kurz.

UND SO GEHTS:

Schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennbuchstaben (A, B oder C), der auf Sie zutrifft, an:
CyPress GmbH • Red. VGA/Frage des Monats • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg.
Unter den Teilnehmern verlosen wir ein Jahresabo von Videogames Aktuell.

Einsendeschluss: 3.2.2004. Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC-CHARTS

		Genre:	Hersteller:
1	CALL OF DUTY	Ego-Shooter	Activision
2	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
3	EA SPORTS FUSSBALL MANAGER 2004	Fußball-Manager	EA
4	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Rennspiel	EA
5	SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN	Rollenspiel/Strategie	Jowood
6	MAX PAYNE 2	Action	Take 2
7	ANNO 1503: AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT	Strategie	Sunflowers
8	DIE SIMS SUPER DELUXE	Simulation	EA
9	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Action	EA
10	RAILROAD TYCOON 3	Wirtschaftssimulation	Take 2

Die Charts wurden ermittelt von media control

PLAYSTATION2-CHARTS

		Genre:	Hersteller:
1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Rennspiel	EA
2	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
3	TRUE CRIME: STREETS OF LA	Action	Activision
4	WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	Wrestling	THQ
5	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Action	EA
6	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	EA
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND	Trendsport	Activision
8	EYETOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony
9	FINDET NEMO	Geschicklichkeit	THQ
10	PRO EVOLUTION SOCCER 3	Fußball	Konami

Die Charts wurden ermittelt von media control

XBOX-CHARTS

		Genre:	Hersteller:
1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Rennspiel	EA
2	TRUE CRIME: STREETS OF LA	Action	Activision
3	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
4	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	Taktik-Action	Ubisoft
5	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Action	EA
6	PROJECT GOTHAM RACING 2	Rennspiel	Microsoft
7	TOP SPIN	Tennis	Microsoft
8	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	Rollenspiel	Lucas Arts/EA
9	ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE - CLASSICS	Jump'n'Run	Microsoft
10	TONY HAWK'S UNDERGROUND	Trendsport	Activision

Die Charts wurden ermittelt von media control

WELCHE TITEL HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS

1	FIFA FOOTBALL 2003 CLASSIC	
	Genre: Fußball	Hersteller: EA
2	WORMS 3D	
	Genre: Strategie	Hersteller: Atari
3	MAFIA	
	Genre: Action	Hersteller: Take 2
4	UNREAL II: THE AWAKENING	
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari
5	BSS – DIABLO 2: GOLD	
	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi
6	DER PLANER 3	
	Genre: Simulation	Hersteller: ak tronic
7	MORROWIND: THE ELDER SCROLLS III (RM)	
	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Ubisoft
8	DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	
	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi
9	PIRATEN – HERRSCHER DER KARIBIK	
	Genre: Strategie	Hersteller: Take 2
10	FINDET NEMO	
	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ

Die Charts wurden ermittelt von media control

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
2	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	
	Genre: Action	Hersteller: EA
3	TEKKEN 4	
	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony
4	BURNOUT 2 – PLATINUM	
	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Acclaim
5	FIFA FOOTBALL 2003	
	Genre: Fußball	Hersteller: EA
6	GRAN TURISMO 3: A-SPEC – PLATINUM	
	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
7	HITMAN 2	
	Genre: Action	Hersteller: Eidos
8	FINAL FANTASY X	
	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
9	THE GETAWAY	
	Genre: Action	Hersteller: Acclaim
10	GTA 3	
	Genre: Action	Hersteller: Take 2

Die Charts wurden ermittelt von media control

GAMECUBE-CHARTS

1	MARIO KART DOUBLE DASH!!	
	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON III REB.STRIKE	
	Genre: Action	Hersteller: Lucas Arts/EA
3	FIFA FOOTBALL 2004	
	Genre: Fußball	Hersteller: EA
4	F-ZERO GX	
	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
5	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
6	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	
	Genre: Action	Hersteller: EA
7	SUPER MARIO SUNSHINE – PLAYERS CHOICE	
	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo
8	MARIO PARTY 4 PLAYERS CHOICE	
	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
9	HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM	
	Genre: Sport	Hersteller: EA
10	SUPER SMASH BROS. – PLAYERS CHOICE	
	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo

Die Charts wurden ermittelt von media control

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

most Wanted
Playstation 2 56,99
GameCube 56,99
X-Box 57,99
ab mitte Februar

PLAYSTATION 2
Grundgerät 179,99
Action Replay Max 39,99
Breitband Adapter Sony Original 37,99
Memory Card Sony Original 29,99
Backyard Wrestling 54,99
Baldurs Gate 2 57,99
Baphomets Fluch 3 59,99
BDFL Manager 04 jetzt vorbestellen .....i.v.
Breath of FireDragonQuarter 55,99
Bloody Roar 4 55,99
Conflict Dessert Storm 2 49,99
Colin MC Rae 04 56,99
Crash Nitro Kart 52,99
Dark Cronicle (Dark Cloud 2) 56,99
Destruction Derby Online 55,99
Dead to Rights 56,99
Die Sims brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 2 57,99
Dynasti Tactics 2 59,99
Eye Toy Groove 39,99
Everquest Online 59,99
Fallout: Brotherhood of Steel 54,99
Final Fantasy X 29,99
Final Fantasy X-2 jetzt vorbestellen 57,99
FiFa 04 55,99
Ghost Hunter 54,99
Gladiator 57,99
Gladius 57,99
Jak 2 57,99
Jude Dredd vs.Dead 52,99
Legacy of Kain Defiance 57,99
Kingdome Hearts 24,99
Medal of Honor Frontline 29,99
Midnight Club 2 59,99
Pro Evolution Soccer 3 57,99
Prince of Persia 55,99
Ratchet&Clank 2 49,99
RTL Skispringen 04 39,99
Secret Weapon over Normandy 57,99
Socom Navy Seals 69,99
Socom Navi Seals 2 jetzt vorbestellen 59,99
Soul Calibur 2 55,99
Swat Global Strike 54,99
This is Football 04 jetzt vorbestellen 57,99
Tiger&Dragon 45,99
Time Crisis 3 54,99
Terminator 3 57,99
Tony Hawk Underground 54,99
True Crime 54,99
Unlimited Saga 59,99
Warhammer Firewarrior 44,99
World Rally Championship 3 49,99
WWE Smack Down! 5 39,99
XIII 55,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses 55,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2 57,99

GAME CUBE
Grundgerät 99,99
Action Replay 39,99
1080 Avalanche 57,99
Beyblade Tournament 49,99
Dead to Rights 59,99
Die Sim brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 49,99
FiFa 04 56,99
Gladius 57,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs 55,99
Jude Dredd vs.Dead 57,99
Lost Kingdome 2 57,99
Medal of Honor Rising Sun 56,99
Metal Arms 56,99
Mario Party 5 57,99
NBA 04 56,99
Need for Speed Underground 55,99
Pikmin 2 jetzt vorbestellen 57,99
P.N.03 56,99
SSX 3 56,99
Soul Calibur 2 55,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 55,99
Viewtiful Joe 56,99
Wrestlemania X9 39,99
XIII 59,99
Zelda the Windwaker 49,99

X-BOX
Grundgerät +Halo&Midtown ...199,99
Grundgerät +Splinter&Brutef. ...199,99
Baphomets Fluch 3 59,99
Colin MC Rae 04 57,99

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

Conflict Desert Storm2 56,99
Dead to Rights 49,99
Dino Crisis 3 49,99
Fifa 04 56,99
Fussbal Manager 04 55,99
Freedome Fighter 49,99
Gladius 57,99
Halve Live Counter Strike 55,99
Herr der Ringe Rückkehr des König 55,99
Jude Dredd vs.Dead 54,99
Magic the Gathering ende November 49,99
Medal of Honor Rising Sun 56,99
Midnight Club 2 57,99
Need for Speed Underground 55,99
Projekt Gotham 2 56,99
Secret Weapon over Normandy 57,99
StarWars Knight of the Old Republic 55,99
StarWars Jedi Academy 56,99
Steel Battalion 189,99
SWAT 54,99
Terminator 3 59,99
Tony Hawk Underground 57,99
Unreal 2 59,99
WWE Raw 2 59,99

GAMEBOY ADVANCE
Grundgerät GBA SP 129,99
Advance Wars 2 39,99
Final Fantasy Tactic 39,99
Golden Sun 2 39,99
Pokemon Rubin/Saphire je 44,99
Yu Gi Oh 39,99

auch im Programm:
PLAYSTATION
PC CDROM
NOKIA N-GAGE
DVD&ANIME DVD
TRADING CARDS

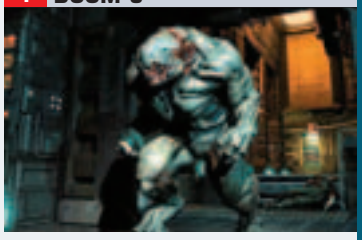
02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme 2,50 Porto+Post-NN & Zahlscheingebühr .Versand per Vorkasse 2,50 Euro Porto und sonst nichts Preisänderungen vorbehalten.
Ab einem Software-Bestellwert von 99 EUR Portofrei , bei Nachnahme Sendungen entfallen nur noch die Post NN & Zahlschein Gebühr .

VGA MOST WANTED

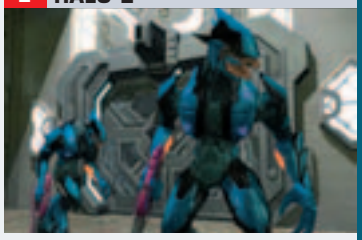
DIE TOP 5

1 DOOM 3



▲ **FETTES DING:** Auch diesen Monat landet "Doom 3" auf Platz 1.

2 HALO 2



▲ **AUFWÄRTS:** Die Xbox-Hoffnung verbesserte sich um zwei Plätze.

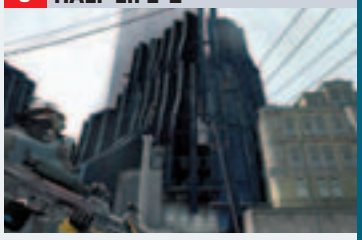
3 GRAN TURISMO 4

▲ **START FREI:** Die Prologue-Version wird in Japan bereits verkauft.

4 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

▲ **LAUTLOS:** Sam Fisher schleicht sich erneut in die Spitzengruppe.

5 HALF-LIFE 2



▲ **AUSSERIRDISCH:** Vom Valve-Shooter erwarten sich viele echte Wunder.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wie uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.

LESER-TOP-TEN

1	DOOM 3		
◀	**Genre:** Ego-Shooter	**Hersteller:** Activision	**Erscheint:** Frühjahr 2004
2	HALO 2		
▲	**Genre:** Ego-Shooter	**Hersteller:** Microsoft	**Erscheint:** 2004
3	GRAN TURISMO 4		
▼	**Genre:** Rennspiel	**Hersteller:** Sony	**Erscheint:** Sommer 2004
4	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW		
▼	**Genre:** Action-Adventure	**Hersteller:** Ubisoft	**Erscheint:** Frühjahr 2004
5	HALF-LIFE 2		
◀	**Genre:** Ego-Shooter	**Hersteller:** Vivendi Universal	**Erscheint:** Frühjahr 2004
6	DRIVER 3		
◀	**Genre:** Rennspiel	**Hersteller:** Atari	**Erscheint:** März 2004
7	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER		
◀	**Genre:** Action-Adventure	**Hersteller:** Konami	**Erscheint:** 2004
8	KINGDOM HEARTS 2		
◀	**Genre:** Rollenspiel	**Hersteller:** Square Enix	**Erscheint:** 2004
9	RESIDENT EVIL 4		
neu	**Genre:** Action-Adventure	**Hersteller:** Capcom	**Erscheint:** 2004
10	DTM RACE DRIVER 2		
▼	**Genre:** Rennspiel	**Hersteller:** Codemasters	**Erscheint:** 2004

10 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen

Wir wollen's von Ihnen wissen!

Sagen Sie es uns: Wie heißen Ihre derzeitigen Lieblingsspiele? Welche Titel erwarten Sie besonders sehnsüchtig? Welches Genre bevorzugen Sie? Wir verraten Ihnen auch, wieso wir das wissen wollen: Wir möchten uns noch besser auf Ihre Vorlieben ausrichten und damit noch attraktiver werden!

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den blauen Abschnitt aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen ihn in einen Brief – und schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich!

Unter allen Teilnehmern verlosen wir fünf Mal je zwei Spitzenspiele. Vergessen Sie deshalb nicht, die gewünschte Gewinn-Plattform (PC, PS2, Xbox, GBA oder GC) auf der Postkarte anzugeben.

Und so geht's:

Schneiden Sie den ausgefüllten Abschnitt aus und kleben Sie ihn auf eine Postkarte (oder legen ihn in ein Briefkuvert). Wenn Sie die VGA ungern zerschnippeln, können Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen. Vergessen Sie auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Alles klaro? Los geht's:

■ Teilnahme per Postkarte:
Schicken Sie die ausgefüllte und frankierte Postkarte an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Kennwort "Most Wanted 0204"
Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

Einsendeschluss: 4.2.2004
Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT:_____

Notieren Sie hier bitte Ihre drei (!!) aktuellen Lieblingsspiele – geben Sie bitte auch an, auf welcher Plattform Sie das Spiel zocken.

ICH WARTE SEHNSÜCHTIG AUF:_____

Verraten Sie uns hier die drei künftigen Kracher, auf die Sie schon besonders ungeduldig warten. Geben Sie auch hier wieder die Plattform an.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:_____

Schreiben Sie hier bitte hin, welche Spielegenres Sie besonders gerne zocken (z.B. Action, 3D-Shooter, Rennspiele, Sport, Rollenspiele usw.)

WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE EIN:_____

PS2-Spiel o.ä. – vergessen Sie nicht, hier anzugeben, für welche Plattform Sie den Spiele-Preis gewinnen möchten (PC, PS2, Xbox, GBA, GC).

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

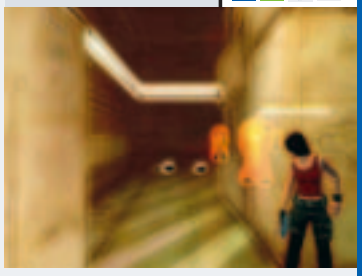
AQUANOX 2: REVELATION

Action

▲ **JANUAR:** Die Zukunft wird unterhalb des Meeresspiegels entschieden.

HEADHUNTER: REDEMPTION

Action-Adventure



▲ **FEBRUAR:** Ob Teil 2 auch in der "Metal Gear"-Liga mitspielen kann?

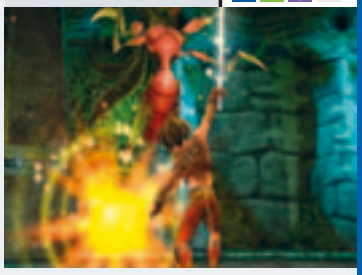
RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Horror-Adventure

▲ **FEBRUAR:** Der T-Virus bricht nun auch online auf der PlayStation2 aus.

SPHINX

Action-Adventure



▲ **FEBRUAR:** In Amerika schon lange draußen – bei uns dauert's noch.

PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Aus diesem Grund erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN JANUAR 2004			
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	✪✪✪
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪
Bombastic	Denkspiel	Capcom	✪✪
Conan: The Dark Axe	Action	NBG	✪✪✪
Destruction Derby Arenas	Action-Rennspiel	Sony	✪✪✪
Dragon's Lair 3D	Jump'n'Run	THQ	✪✪
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪
Fallout: Brotherhood of Steel	Action-Adventure	Virgin	✪✪✪✪
Flipnic	Geschicklichkeit	Ubisoft	✪✪✪
Mafia	Action	Take 2	✪✪✪✪
NFL Street	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪
R-Type: Final	Shoot'em-Up	Metro 3D	✪✪✪
Tiger & Dragon	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪
Castlevania	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Deadly Skies 3	Action	Konami	✪✪✪
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪✪
I-Ninja	Geschicklichkeit	Sony	✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Maximo vs. The Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪
Risiko: Die Weltherrschaft	Strategie	Atari	✪✪
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Sonic Heroes	Jump'n'Run	Atari	✪✪✪
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	✪✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	✪✪
Wrath Unleashed	Strategie	NBG	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	✪✪✪
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	✪✪✪
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump'n'Run	Vivendi	✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	✪✪✪✪
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	✪✪✪✪
kill.switch	Action	Sony	✪✪✪

HIER FINDEN SIE DIE AKTUELLEN ERSCHEINUNGSTERMINE DER KOMMENDEN TOP-HITS ÜBERSICHTLICH NACH SYSTEMEN SORTIERT.

PLAYSTATION2

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
MegaMan X7	Action	Capcom	✪✪✪
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	✪✪✪
Savage Skies	Action	BigBen	✪✪
Socom II: U.S. Navy SEALs	Taktik-Shooter	Sony	✪✪✪✪✪
Syphon Filter: The Omega Strain	Stealth-Action	Sony	✪✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
This Is Football 2004	Fußball	Sony	✪✪✪✪
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Altered Beast	Action	Sega	✪✪✪
100 Bullets	Action	Acclaim	✪✪✪
Ape Escape Olympia	Geschicklichkeit	Sony	✪✪✪✪
Black Nine	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Bratz Dolls: Party Night	Tanzspiel	Ubisoft	✪✪
Call of Duty	Ego-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪
Cold Winter	Action	Vivendi	✪✪✪
Dynasty Warriors	Action-Strategie	THQ	✪✪✪✪
Fast & Furious	Rennsimulation	Vivendi	✪✪✪
FIFA 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪
Final Fantasy XI	Rollenspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Final Fantasy XII	Rollenspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Frogger's Adventures: The Rescue	Geschicklichkeit	Konami	✪✪
Ghostmaster	Simulation	Vivendi	✪✪✪
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	✪✪✪✪✪
Hitman 3	Stealth-Action	Eidos	✪✪✪✪✪
Initial D	Action	Sega	✪✪✪
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	✪✪✪✪
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Abenteuer	Vivendi	✪✪✪
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	✪✪✪
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	✪✪✪
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	✪✪✪✪
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪
Project Zero 2	Horror-Adventure	Wanadoo	✪✪✪✪
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Konami	✪✪✪
R: Racing Evolution	Rennsimulation	Namco	✪✪✪✪
Red Ninja	Action	Vivendi	✪✪✪
Silent Hill 4	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
Spawn: Armageddon	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Starcraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	✪✪✪
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	✪✪✪✪
The Red Star	Action	Acclaim	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

DRIVER 3

Action-Rennspiel

▲ **MÄRZ:** Actiongeladene Verfolgungsrennen und Crashs bietet "Driver 3".

MGS 3: SNAKE EATER

Action-Adventure

▲ **MÄRZ:** Solid Snake muss sich durch den Dschungel schlagen.

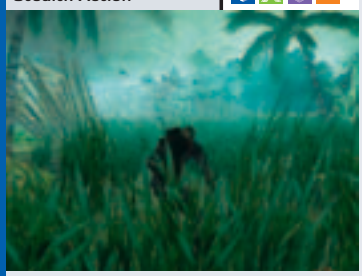
GRAN TURISMO 4

Rennsimulation

▲ **2004:** Wir erwarten das neue "Gran Turismo" im Frühling.

SPLINTER CELL 2

Stealth-Action



▲ **2004:** Auf allen Systemen geht's mit "Splinter Cell 2" auf die Pirsch.

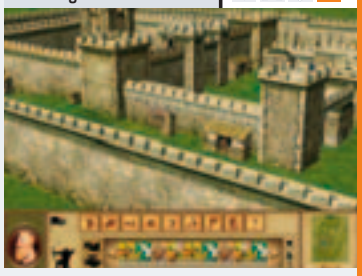
VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

PC

LORDS OF THE REALM 3

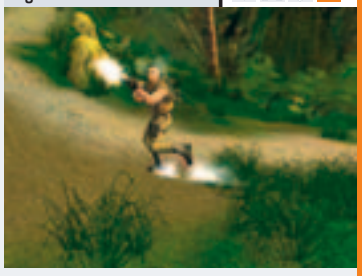
Strategie



▲ **JANUAR:** Für Tüftler und Aufbau-Strategen gleichermaßen geeignet.

FAR CRY

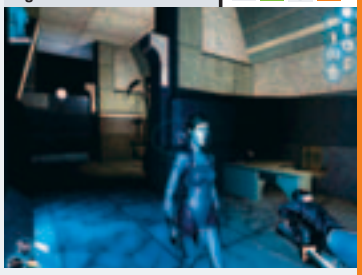
Ego-Shooter



▲ **FEBRUAR:** Ein Spiel aus Deutschland gibt's nicht alle Tage!

DEUS EX: INVISIBLE WAR

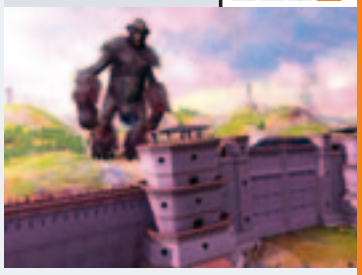
Ego-Shooter



▲ **MÄRZ:** Kurz nach Erscheinen von Teil 2 auf der PS2 geht's auf PC weiter.

BLACK & WHITE 2

Simulation



▲ **2004:** Mal sehen, wie lange Peter Molyneux für Teil 2 braucht...

PC

Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind die Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN JANUAR 2004			
Augustus: Im Auftrag des Kaisers	Action-Adventure	Atari	✪✪
Conan	Action	Ubisoft	✪✪✪
Kardinal und König	Strategie	NBG	✪✪
Lords of the Realm 3	Strategie	Vivendi	✪✪✪✪
Navy Seals 2: Elite Forces	Ego-Shooter	Pointsoft	✪✪✪
Shadowbane	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Vietcong: Fist Alpha	Taktik-Shooter	Take 2	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Armed and Dangerous	Action	NBG	✪✪✪✪
Breed	Ego-Shooter	CDV	✪✪✪✪
Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Harpoon 4	Simulation	Ubisoft	✪✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Lords of EverQuest	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	✪✪✪
Sacred	Rollenspiel	Take 2	✪✪✪✪
Singles	Simulation	Deep Silver	✪✪
Sonic Adventure DX Director's Cut	Jump'n'Run	Atari	✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Team Fortress 2	Action	Vivendi	✪✪✪
Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	✪✪✪✪✪
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	✪✪
X2: Die Bedrohung	Strategie	Deep Silver	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Colin McRae Rally 04	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪✪
Deus Ex: Invisible War	Ego-Shooter	Eidos	✪✪✪✪✪
DTM Race Driver 2	Rennsimulation	Codemasters	✪✪✪✪
Egypt 3	Abenteuer	Dreamcatcher	✪✪
Evany: Schlüssel zur Freiheit	Abenteuer	Dreamcatcher	✪
Knights of the Temple	Rollenspiel	TDK	✪✪✪
Law & Order 2	Abenteuer	Dreamcatcher	✪✪✪
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪
Painkiller	Ego-Shooter	Dreamcatcher	✪✪✪✪
Perimeter	Strategie	Codemasters	✪✪✪
Riftrunner	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪
Schizm 2	Abenteuer	Dreamcatcher	✪✪
SuperPower 2	Strategie	Dreamcatcher	✪✪✪
Universal Combat	Simulation	Dreamcatcher	✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Black & White 2	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	✪✪✪✪
EverQuest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪✪
Hitman 3	Stealth-Action	Eidos	✪✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
The Matrix Online	Action	Ubisoft	✪✪✪✪
Vampire: Die Maskerade - Bloodlines	Rollenspiel	Activision	✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

XBOX

CONAN: THE DARK AXE

Action

▲ **JANUAR:** Conan glaubt weiterhin an die Macht des Stahls.

007: ALLES ODER NICHTS

Action

▲ **FEBRUAR:** Pierce Brosnan posiert vor seinem neuesten Schmuckstück.

UNREAL 2: THE AWAKENING

Ego-Shooter

▲ **FEBRUAR:** Eines der Ego-Shooter-Urgesteine kommt nun auch für Xbox.

FABLE

Rollenspiel

▲ **2004:** Ob Gut oder Böse, Ihr Verhalten entscheidet.

XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier eine gute Figur.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN JANUAR 2004			
Conan: The Dark Axe	Action	NBG	✪✪✪
Dragon's Lair 3D	Abenteuer	Ubisoft	✪✪
Fallout: Brotherhood of Steel	Action-RPG	Virgin	✪✪✪✪
Mafia	Action	Take 2	✪✪✪✪
NFL Street	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪
Sega GT Online	Rennsimulation	Atari	✪✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
100 Bullets	Action	Acclaim	✪✪✪
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Armed and Dangerous	Action	NBG	✪✪✪✪
Auto Modellista U.S. Tuned	Rennsimulation	Capcom	✪✪✪
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪
Dancing Stage Unleashed	Tanzspiel	Konami	✪✪✪✪
Drake	Action	Vivendi	✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
Ninja Gaiden	Action	Microsoft	✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
Rogue Ops	Stealth Action	Capcom	✪✪✪
Silent Scope Complete	Shoot'em-Up	Konami	✪✪✪
Sonic Heroes	Jump'n'Run	Atari	✪✪✪
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	✪✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
The Red Star	Action	Acclaim	✪✪✪
Unreal 2: The Awakening	Ego-Shooter	Atari	✪✪✪✪✪
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	✪✪
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪
Wrath Unleashed	Strategie	NBG	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	✪✪✪
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Deadman's Hand	Action	Atari	✪✪✪
Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump'n'Run	Vivendi	✪
DTM Race Driver 2	Rennsimulation	Codemasters	✪✪✪✪
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Action	Codemasters	✪✪✪✪
Savage Skies	Action	BigBen	✪✪
Tenchu: Return from Darkness	Action	Activision	✪✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Call of Duty	Ego-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪
Fable	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪✪✪
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	✪✪✪✪✪
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪

VGA AKTUELLE TERMINE

GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche gute Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN JANUAR 2004			
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪
NFL Street	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Robocop	Action	Virgin	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Gotcha Force	Action-Adventure	Capcom	✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
Powerpuff Girls	Geschicklichkeit	Acclaim	✪
Rogue Ops	Stealth-Action	Capcom	✪✪✪
Sonic Heroes	Jump'n'Run	Atari	✪✪✪
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	✪✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Disneys Tricky Micky	Jump'n'Run	Capcom	✪✪
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Stealth-Action	Konami	✪✪✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Freestyle Metal X	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	✪✪✪
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Starcraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	✪✪✪
Virtua Fighter Quest	Action-Adventure	Sega	✪✪✪✪

GAME BOY ADVANCE

Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN JANUAR 2004			
Max Payne 2	Action	Take 2	✪✪✪✪
Need for Speed: Underground	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Robocop	Action	Virgin	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Megaman Battle Chip Challenge	Strategie	Capcom	✪✪✪✪
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Aladdin	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪
Disney's Magical Quest 3	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪
Need for Speed: Porsche Unleashed	Action-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

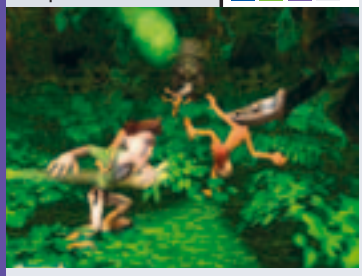
PIKMIN 2

Strategie

▲ **JANUAR:** Mit reichlich Verspätung treffen die neuen Pikmins ein.

PITFALL

Jump'n'Run



▲ **FEBRUAR:** Tief im Dschungel muss sich Harry seiner Haut erwehren.

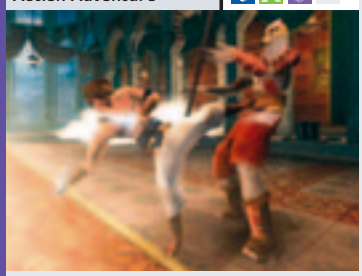
MGS: THE TWIN SNAKES

Action-Adventure

▲ **MÄRZ:** Das PSone-Remake ist ein echtes Highlight für den GameCube.

PRINCE OF PERSIA

Action-Adventure



▲ **2004:** Ob der Prinz überhaupt noch für den Gamecube erscheint?

DAS VGA-GEWINNSPIEL

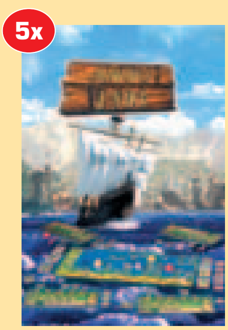
Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie einen von mehr als 40 Preisen von LucasArts, rockazonga, Kosmos und VCC!

LUCAS ARTS

GESAMTWERT
540 €

Fetten Sound und ein dickes Spielepaket bringt LucasArts unter die Leute. Der Gewinner bekommt ein Soundsystem "Creative Labs GD 580", das Surround-Sound der Spitzenklasse garantiert und dank integrierter Decoder für Dolby Digital, DTS und Dolby Pro Logic 2 universell einsetzbar ist. Dazu gibt es drei aktuelle LucasArts-Spiele nach Wahl. Ein weiterer Glücklicher darf sich über zwei Spiele, ein Dritter über ein LA-Spiel freuen.

ROCKAZONGA/KOSMOS



Passend zu unserem Brettspiel-Special verlosen wir 10 Spiele "Sternenschiff Catan", eines davon von Brettspiel-Guru Klaus Teuber persönlich signiert! Fünf weitere Gewinner dürfen ihre Rechenkiste zur Abwechslung mal auslassen und gemütliche Abende in der Stube mit der Brettspielversion von "Anno 1503" verbringen.

GESAMTWERT
450 €

VCC ENTERTAINMENT

Auch wenn langsam die ersten billigen Abklatsche auf den Markt drängen: Das einzig wahre (und gute) Skispringen hat ein "RTL" im Namen und kommt von VCC Entertainment aus Hamburg. Wir verlosen jeweils fünf Exemplare für die PlayStation2 und den PC – so können Sie selbst aktiv die Faszination dieses Wintersports erleben.

GESAMTWERT
350 €

Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

■ **Teilnahme per Postkarte:**
Schreiben Sie den Lösungsbetrag auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH • VGA-Gewinnspiel Februar
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

■ **Teilnahme per SMS:**
Schreiben Sie den Lösungsbetrag in eine SMS und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.

Lösungsbetrag
per SMS an 82098

Synapsy, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 €(2SMS),
Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss: 4.2.2004. Mitarbeiter von CyPress, Sony, Konami, TDK, Wanadoo, Ubisoft, THQ, Microsoft, Vivendi und EA dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIVERSE

Nach den üppigen Weihnachtswochen ist auch für unsere Redaktionsbüros im neuen Jahr Abspecken angesagt. Deshalb trennen wir uns von allerlei Soft- und Hardware, die bei Ihnen zu Hause sicher besser aufgehoben ist. Einen Krempel-Alarm müssen Sie aber nicht befürchten: Ausschließlich hochwertige Geräte und Spiele werden unsere heiligen Hallen verlassen – versprochen!

GESAMTWERT
850 €

TESTKOMPETENZ VGA

Die Testexperten von "Videogames Aktuell" verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor sie zu ihrem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieletests zu finden ist.

▲ **TESTLABOR:** Hier leben Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

VGA TOP-HIT: Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit".
Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungesehen kaufen.

HALBER PREIS: Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

ADD-ON: Auch Add-Ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-On basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne original spielen.

FINGER WEG: Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klangvollen Namen verbergen. Greifen Sie bei solchen Spielen nur zu, wenn Sie absolut sicher sind...

DAS TESTERGEBNIS

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: Der ungefähre Verkaufspreis pro System.

ZU BEACHTEN: Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG:
Bei PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

Einsteiger	Standard	High-End
Proz. 800 MHz	Proz. 1,4 GHz	Proz. 3,0 GHz
RAM 128 MB	RAM 256 MB	RAM 512 MB
TNT2/Geforce 1	Geforce 2/4MX	Ati Radeon 9800

AUSSTATTUNG: Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

PRO UND CONTRA: Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Hier finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

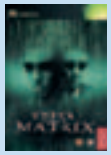
FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung, sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

TESTERGEBNIS

ENTER THE MATRIX

	PS2	Xbox	GC	PC	PC
System					
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	

Zu beachten: Maus/Tastatur-Unterstützung nur bei PC. Patch für PC-Version unter www.pcwelt.de/news/spiele/31154/



Genre	Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	gering
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.enterthematrixgame.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☑ Maus ☑
Multitap	☐	Speichern	nach dem Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra ▲	Coole Matrix-Atmosphäre
▲	Spektakuläre Bullettime-Fights
▼	Detailfehler und altbackene Optik
▼	Nur englische Sprachausgabe
Bild	Nett anzusehender Verwisch-Effekt bei Zeitlupe
	3+ GRAFIK
Ton	Unsaubere Musikübergänge, schlampige Abmischung
	2+ SOUND
	Action in besonderer Atmosphäre, aber auch mit besonders vielen Patzern. Kein Topspiel, Matrix-Fans werden aber gut unterhalten.
	WERTUNG 2

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
ALARM FÜR COBRA 11	57	PC
BATMAN: RISE OF SIN TZU	62	PS2 Xbox GC
DESTRUCTION DERBY ARENAS	60	PS2
DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR	58	PS2 PC
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	54	PS2
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	50	PS2 Xbox
FAME ACADEMY	59	PS2 PC
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	56	PS2 Xbox GC PC
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN	52	PS2
NFL STREET	57	PS2 Xbox
TIGER & DRAGON	62	PS2 Xbox
BUDGETTESTS/ADD-ONS		
SPLINTER CELL	63	PS2 Xbox GC PC
WEITERE GETESTETE SPIELE	63	

ALTERSFREIGABE

Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alterseinstufungen sieht das Gesetz vor:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressig für Vorschulkinder. Oft sind sie ab 8-10 Jahren auch komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12-15jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuften Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampffolgen möglich und wahrscheinlich.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete Action, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Das gesamte einseitig gewaltträchtige Spielkonzept sowie die effektvoll programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen zu der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Tauchen Sie ein in ein postnukleares Science-Fiction-Abenteuer, die Stählerne Bruderschaft braucht Ihre Hilfe.

▲ **FEUERKRAFT:** Ein breites Angebot an Schusswaffen ersetzt die in Rollenspielen sonst üblichen Zaubersprüche.

▲ **HIGHTECH:** Auch in der Zukunft geben Ihnen solche große Maschinen nahezu unlösbare Rätsel auf.

▲ **ÜBERZAHL:** "Viele Jäger sind des Hasen Tod", das gilt auch für "Fallout". Wenn Sie auf Gruppen von Gegnern stoßen, bringt ein Frontalangriff wenig. Locken Sie einzelne Feinde aus der Gruppe heraus und erledigen Sie diese nacheinander.

▲ **SCHMUDDELIG:** Viele Levels sind heruntergekommene Lagerhäuser und Höhlen.

▲ **LICHT UND SCHATTEN:** Die Lichteffekte beim Abfeuern von dicken Wummen erhellen die Umgebung.

Bei Erwähnung des Namens "Fallout" kommen Rollenspielfans mit PC-Erfahrungen noch immer ins Schwärmen. Das Spiel erschien Mitte der 90er-Jahre und leistete Zweierlei: Erstmals seit langer Zeit hievte es das Rollenspiel-Genre aus dem Fantasy-Einheitsbrei in ein postnukleares Science-Fiction-Szenario. Außerdem revolutionierte es mit einer gelungenen Mischung aus Action und rundenbasiertem Kampf die Funktionsweise solcher Spiele. Ähnliche Neuerungen sollte man vom Konsolen-"Fallout" nicht erwarten. "Fallout: Brotherhood of Steel" basiert auf der erfolgreichen "Baldur's Gate: Dark Alliance"-Engine und genau so spielt es sich auch. Aus der Von-oben-Ansicht steuern Sie Ihre Spielfigur durch die verschiedenen Levels und plätten auf Knopfdruck alles, was dumm genug ist, sich Ihnen in den Weg zu stellen.

STORY: Das Szenario ist "Fallout"-typisch und geizt nicht mit Anspielungen auf ältere Teile. Nachdem sich die Menschheit in einem Atomkrieg beinahe selbst von der Weltkarte gefegt hat, vegetieren die wenigen Überlebenden entweder in riesigen unterirdischen Atomschutzanlagen, oder sie versuchen, in der verstrahlten Wildnis zu überleben. Gesetze existieren nicht mehr, marodierende Banden und eine aggressive Umwelt mit Riesenskorpionen und Monsterratten drücken die Lebenserwartung deutlich. Und auch die (in früheren "Fallout"-Abenteuern bereits besiegte) Armee von Mutanten hat die Nase offensichtlich noch immer nicht voll. Einzig die "Brotherhood of Steel" bietet so etwas wie Sicherheit. Dieser militärische Zusammenschluss hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Menschheit wieder auf den Pfad der Tugend zurückzuführen, seine Paladine durchstreifen als wandernde Sheriffs das Land.

An dieser Stelle nehmen Sie das Pad und damit die Fäden in die Hand. Nachdem Sie sich vor Spielbeginn für einen von drei Hauptcharakteren entschieden haben, müssen Sie sich mit zwei Vertretern der Bruderschaft in der verschlafenen Kleinstadt Carbon treffen. Leichter gesagt als getan, die Stadt wird nämlich von einer skrupellosen Schlägerbande terrorisiert, hat ein ausuferndes Skorpionproblem und einen Bürgermeister, der ebenfalls nicht ganz geheuer ist. So werden Sie schnell Teil des postnuklearen Kleinstadtlebens, werfen eine Gang aus der Dorfkneipe, säubern das Lagerhaus von Riesenskorpionen und helfen der lokalen Prostituierten bei der Suche nach "Mr. Pussy". Das ist deren Hauskatze – wohlgemerkt. Haben Sie diese ersten Aufträge

▲ **SPRUNG:** Die Spielfigur kann auch springen, was in manchen Levels bitter nötig ist.

▲ **QUAL DER WAHL:** Mit simplem Tastendruck wählen Sie eine von drei Waffen.

▲ **STRAHLUNG:** Die grüne Soße in den Fässern ist verseucht und ungesund!

▲ **RIESIG:** Flora und Fauna haben sich durch die Einwirkung der Strahlen dramatisch verändert. Und das nicht unbedingt zum Besseren, wie dieser wütende Bursche zeigt. Gut wenn man da seine Waffen griffbereit und durchgeladen hat.

▲ **SHOWDOWN:** Zwischen entgleisten Zugwaggons beginnt der Showdown mit einer Räuberbande im ersten Akt.

▲ **SICHERN:** Sie können das Spiel an diesen grünen Terminals speichern. Die Dinger stehen fast an jeder Ecke.

erfolgreich absolviert, werden die Gegner langsam fieser, die Aufgaben fordernder.

SPIEL: Egal was jedoch passiert, die Story bleibt Mittel zum Zweck und bringt Sie lediglich von Level zu Level. In den übersichtlichen (aber durchaus interessant gestalteten) Abschnitten sind jeweils zwei bis drei wichtige Personen verteilt, mit denen Sie sprechen können. So erhalten Sie Aufträge, die sich in der Regel darauf beschränken, ein bestimmtes Level von allen Feinden zu befreien. Oder Sie sollen einen bestimmten Gegenstand suchen, was Ihnen ebenfalls nur dann gelingt, wenn Sie den Level von allen Feinden befreien. Sie erkennen das Muster: "Fallout: Brotherhood of Steel" ist unter dem Rollenspiel-Mäntelchen eindeutig ein Action-Klopper.

Allerdings ein durchaus Unterhaltsamer! Die Steuerung geht leicht von der Hand, mit einigen wenigen Knöpfen prügeln Sie je nach Bewaffnung Ihre Feinde windelweich oder ballern Ihnen eine Ladung Kugeln vor den Latz.

Die in Fantasy-Rollenspielen üblichen Zaubersprüche suchen Sie hier vergebens, dafür gibt es massig Schusswaffen. Mehr als 50 sind es insgesamt, beispielsweise eine Jagdflinte, oder, wenn's mal ein bisschen mehr Feuerkraft sein soll, auch ein Flammenwerfer, eine Uzi oder eine Combat-Shotgun. Doch weist das Kampfsystem auch Rollenspielelemente auf. Ob, beziehungsweise wie stark Sie treffen, hängt nicht nur von der Wahl Ihrer Waffen ab. Nach jedem Levelaufstieg können Sie sich zusätzlich neue Fertigkeiten kaufen, die Ihre Kampfstärke direkt beeinflussen. Beispielsweise die Fähigkeit "Scharfschütze" – Sie treffen mit Feuerwaffen dann besser. Dadurch stehen Sie dann frühzeitig vor der Entscheidung , auf welchen Kampfstil Sie sich spezialisieren wollen. Um alles Neue zu erlernen, reichen Ihre Punkte auf gar keinen Fall aus.

FAZIT: Eines ist klar – Anhänger der reinen "Fallout"-Lehre mit rundenbasierten Taktikgefechten und epischer Rollenspieltiefe werden bei "Fallout: Brotherhood of Steel" vor Umgewöhnungsproblemen stehen. Das Spiel ist ein Action-Klopper mit nur wenigen Rollenspielelementen. Dafür ist aber die Umsetzung konsequent und gut gelungen. Humorvoll, intuitiv steuerbar und dank Charakter-Ausbaumöglichkeiten auch mit einer gehörigen Portion Suchtfaktor versehen, ist es der perfekte Endzeit-Prügler für ein langes, kaltes Wochenende. Viel länger wird man sich dann aber nicht damit beschäftigen wollen, dazu fehlt dann doch der Tiefgang. **TS**

TESTERGEBNIS

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	16.1.	16.1.		
Preis	57 Euro	60 Euro		
Zu beachten	Das Spiel hat nichts zu tun mit dem (fast) gleichnamigen "Fallout Tactics: Brotherhood of Steel" für PC.			

Genre	Action-RPG
Hersteller	Avalon
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.interplay.com/fbos	

Video Games aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra ▲	Intuitives, actionreiches Kampfsystem
▲	Typisches, postnukleares "Fallout"-Flair
▼	Sehr übersichtlich und geradlinig
▼	Mit der Zeit vermisst man Tiefgang
Bild	Die " Dark Alliance"-Engine garantiert immer noch Top-Grafik.
Ton	Nette SoundFX, denen aber leider der letzte Kick fehlt.

GRAFIK 1–

SOUND 2–

16 USK

Solides und spaßiges RPG-Gekloppe für ein langes Wochenende. Lebt vom "Fallout"-Flair vergangener Tage ohne die Serie weiter zu bringen.

WERTUNG 2

MAXIMO *VS.* THE ARMY OF ZIN

Es gibt ein neues Dreamteam am Videospielhimmel! Maximo kehrt zurück – mit tödlichem Partner im Schlepptau. Kann er überzeugen?

▲ **RETTUNGSANKER:** Mit seiner Waffe kann sich Maximo zur höher gelegenen Plattform hochziehen. Darunter lauert der Tod.

▲ **ATTACKE:** Dieser Echsen-Roboter greift mit zwei Säbeln an. Mit einer harten Combo besiegen Sie ihn aber trotzdem mit links.

▲ **ON BOARD:** Auf dem Schiff versucht eine ganze Horde von Robotern, Sie von Ihrem Vorhaben abzuhalten. Ziel ist es, alle sechs Düsen außer Kraft zu setzen. Am rechten Bildschirmrand sehen Sie, wie viele noch übrig sind.

▲ **VIDEOSEQUENZ:** Maximo, Elizabeth und der Baron im Dunkeln.

▲ **MIGHTY BLOW:** Mit dieser Attacke schlagen Sie die Feinde schnell in die Flucht. Diese Combo gibt's für Geld.

Im Jahre 1985 ist ein tapferer Ritter namens Arthur in der Videospielwelt aufgeschlagen. Zunächst wandelte er in Spielhallen, um dann auf dem C-64 und NES für schlaflose Nächte zu sorgen. Sein Einstand damals: "Ghosts`n Goblins", Urvater der "Maximo"-Reihe. Schon damals war es des Ritters Mission, in einem Horror-Jump'n'-Run seine entführte Herzensdame aus den Händen böser Mächte zurückzuholen. Nach zwei weiteren Teilen feierte vor zwei Jahren "Maximo", der Nachfahre Arthurs, sein 3D-Debüt in "Ghosts to Glory" auf der PS2. Nun gibt es endlich Nachschub. Vorhang auf für Maximo, den einzigen Helden, dessen Fans seine Unterwäsche kennen!

STORY: Immer noch auf der Suche nach seiner verschwundenen Liebe Sophia, gelangt Maximo in ein von bösartigen Robotern besetztes Dorf. Was zunächst nach einem vereinzelten Angriff aussieht, erweist sich bald als eine groß angelegte Invasion. Die Armee von Zin, gestärkt von den Seelen ihrer Opfer, fegt über das ganze Land hinweg und verbreitet Angst und Schrecken. Höchste Zeit für Maximo, einen Moment, beziehungsweise ein Spiel lang die Rettung seiner Herzallerliebsten zu vernachlässigen, und stattdessen die Menschheit von dieser dunklen Macht zu befreien.

SPIEL: Wie im Vorgänger steuern Sie den Helden aus der 3rd-Person-Perspektive durch ein düsteres Jump'n'Run. Ausgestattet mit einem Schwert und einer Rüstung beginnen Sie den Kampf gegen das Böse. An Ihrer Seite kämpft im zweiten Teil der "Maximo"-Reihe Gevatter Tod, in den Sie sich für kurze Zeit verwandeln, um den Metallechsen, eisernen Vogelscheuchen und anderen Kampfrobotern zu zeigen, wo die Sense hängt. Massenschlägereien gegen ganze Horden stählerner Monster, klassische Hüpfpassagen und kleine Rätsel sind in "Maximo vs. The Army of Zin" immer an der Tagesordnung. Am Ende von sechs der 21 Abschnitte warten gigantische Bossgegner auf unseren kühnen Helden, die alle mit einer ganz speziellen Taktik zur Strecke gebracht werden wollen.

Natürlich gibt es in "Maximo vs. The Army of Zin" wieder jede Menge Goldmünzen zu erhaschen. Gerettete Menschen verschenken sie, man verdient sie sich durch das Töten von Monstern oder man hebt einen der zahlreichen Schätze. Wie viel Kohle man für einen besiegten Blechkameraden bekommt, hängt davon ab, wie schnell und spektakulär man ihn in die ewigen Jagdgründe schickt. Doch was wäre der ganze Zaster wert ohne Einkaufsmöglichkeiten? Im Spiel be-

▲ **KRUMMSÄBEL:** Diese Waffe sollten Sie in den meisten Kämpfen benutzen.

▲ **CYCLOCKS:** Das Ungetüm schießt mit heftigen Druckwellen und Blitzen um sich.

▲ **BOSS:** Im zweiten "Maximo" warten sechs fette Endgegner auf Sie.

▲ **WIRBELWIND:** Gegen das nötige Kleingeld können Sie bei einem alten Ritter zahlreiche Angriffscombos kaufen. Diese sind weit effektiver als die Standardschläge, über die Sie von Anfang an verfügen.

▲ **JUMP'N'RUN:** Neben den gigantischen Massenkeilereien stehen Maximo auch viele Hüpfpassagen bevor.

▲ **PARTNER:** Dieses Mal können Sie sich per Knopfdruck in Gevatter Tod verwandeln. Leider nur für kurze Zeit.

gegnen Sie von Zeit zu Zeit einem Kaufmann und einem alten Ritterkameraden. Der Händler hat ein ansehnliches Sortiment und bietet neue Waffen oder Rüstungen. Mit der Frage "Willst Du was lernen?" kommt hingegen der alte Don Quijote-Verschnitt auf Sie zu. Hier erstehen Sie neue Attacken und diverse Power-ups.

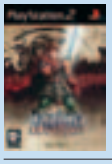
Neben den Massenkeilereien mit Robotern verschiedenster Formen zählen auch wieder knifflige Hüpfpassagen zu Maximos Aufgaben. Im Vergleich zum Vorgänger sind diese jedoch etwas seltener geworden und zudem besser im Spiel verteilt. Doch dies ist nicht die einzige Neuerung, die dem langhaarigen Draufgänger das Leben erleichtert, auch das Speichern ist jetzt gratis und kostet keine wertvollen Münzen mehr. Auch wurde Maximos Blocksystem verbessert. Drücken Sie die Verteidigungstaste, richtet sich der Held automatisch in Richtung des Feindes aus. Um für das heftige Abenteuer gewappnet zu sein, hat Maximo nun ein größeres Waffenarsenal. Im Spielverlauf kommt somit sogar ein schwerer Streithammer zum Einsatz, der später zu einem Eishammer getunt werden kann. Hat er das nötige Kleingeld, bahnt sich der Held seinen Weg auch mit einem Krummsäbel, der Feinde in Brand setzt. Auch des Ritters neue Kleider können sich sehen lassen. Wie schon in "Ghosts'n'Goblins" trägt Maximo fesche Boxershorts unter seiner Rüstung. Dieses Mal sind fünf verschiedene Modelle im Angebot, die allesamt neben ihrem üblichen Nutzen noch zusätzliche Vorteile bergen. Beispielsweise dient eine davon als Schatzsucher. Tragen Sie diesen feinen Zwirn, beginnt der Controller zu vibrieren, sobald Sie in die Nähe eines vergrabenen Schatzes kommen.

FAZIT: Ein Sequel, das sich sehen lassen kann! Coole neue Waffen, ein verbessertes Kampfsystem mit mehr als 30 verschiedenen Angriffsformen und einer überarbeiteten Deckung machen richtig Laune. Ganz zu schweigen vom spielbaren Partner Maximos, dem Tod. Lobenswert ist auch der entschärfte Schwierigkeitsgrad, der zwar immer noch recht hoch ist, gegenüber jenem des ersten Teils jedoch bedeutend angenehmer. Auch optisch kann das Ritterspiel überzeugen. Klare Texturen und eine ruckelfreie Grafik machen Zocker glücklich. Auch weiß der Spieler dank sehr geradliniger Struktur stets, wo er hin muss, was heutzutage nicht unbedingt die Regel ist. Minuspunkte bringen lediglich der etwas geringe Umfang und die teilweise nervige Kameraführung. **PR**

TESTERGEBNIS

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

System	PS2 ☐ Xbox ☐ GC ☐ PC ☐
Erscheint	erhältlich
Preis	60 Euro
Zu beachten	Nur für die PS2 erhältlich, die Umsetzung für weitere Systeme ist auch nicht geplant.



Genre	Jump'n'Run
Hersteller	Capcom
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.capcom.com/Maximo2	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	12	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra	▲ Top-Steuerung und coole Waffen
	▲ Ruckelfreies Horror-Jump'n'Run
	▼ Teilweise nervige Kameraführung
	▼ Der Umfang ist etwas zu gering
Bild	Satte, ruckelfreie Optik mit 50/60Hz-Umschaltung. — GRAFIK 2
Ton	Kaum Musik, jedoch tolle Soundeffekte in den Kämpfen. — SOUND 2–
12	Optisch schönes, einfaches Sequel mit neuen Waffen und coolen Combos. Nur Umfang und Kamera können nicht überzeugen. — WERTUNG 2+

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

Zum PC-Spiel "EverQuest" erscheint demnächst auch ein eigens für die PS2 entwickeltes Massively Multiplayer Online Rollenspiel.

▲ **NAHKAMPF:** Die Spieler schlüpfen in die Haut ihrer Helden (Avatare) und erleben gemeinsam Abenteuer. So wie hier beim Kampf gegen diesen Mantikor – eine übellaunige Mischung aus Löwe und Adler.

▲ **HEISS:** Feuerriesen wie dieser hier zählen zu den fieseren Gegnern. Die schaffen Sie nur im Team.

▲ **HEISSER:** Noch kräftiger sind Drachen. Um diese Riesenechsen kleinzukriegen, muss man genau wissen, was man tut.

Schon seit 1999 läuft das Online-Rollenspiel "EverQuest" für PCs. In der virtuellen Welt Norrath tummeln sich seitdem 24 Stunden am Tag, sieben Tage in der Woche Tausende von Spielern, um gemeinsam auf Monsterjagd zu gehen. Das Spiel ist riesengroß, inzwischen arbeitet man an der siebten (!) Erweiterung!

STORY: Eine Story im herkömmlichen Sinne gibt es bei "EverQuest Online Adventures" nicht. Die PS2-Handlung spielt zeitlich rund 500 Jahre vor den Ereignissen, die die PC-Variante vorantreiben. Ansonsten liegt es an den Spielern selbst, sich in der Abenteuerwelt zu amüsieren. Ob man lieber nach dem Einloggen zum stundenlangen Chat mit Freunden ansetzt, oder sich gleich ans Monsterkillen macht, um den eigenen Charakter aufzubauen, bleibt jedem selbst überlassen. Es gibt keinen festen Lösungsweg, da es auch kein festes Ziel gibt. Man kann "EverQuest Online Adventures" nicht durchspielen wie andere, herkömmliche Games.

SPIEL: Da Konsolenspiele völlig anders funktionieren wie komplexe PC-Spiele, hat SOE "EverQuest Online Adventures" von Grund auf neu entwickelt. So wurde natürlich die Steuerung für den PS2-Controller optimiert. Sie haben Ihre Spielfigur dabei mit einigen wenigen Knöpfen voll im Griff. Klar, dass daraus ein Gameplay entsteht, das wesentlich actionreicher ist, als jenes auf dem PC. Dennoch ist Teamwork nach wie vor das A und O. Wer denkt, er könne bei "EverQuest Online Adventures" als Ein-Mann-Armee durch die Welt ziehen, wird schnell eines Besseren belehrt. Sobald Sie die Anfängergebiete verlassen, sehen Sie sich sehr schnell mit einer feindlichen Umwelt konfrontiert. Egal ob Orks, Goblins, Drachen oder Riesen – Sie stehen bei allen ganz oben auf dem Speiseplan.

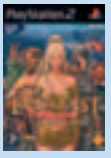
Das Spiel unterstützt Teamwork aktiv. Die Stärken und Schwächen aller Berufsgruppen, beispielsweise Krieger, Kleriker oder Magier, sind so ausgelegt, dass sie sich gegenseitig ergänzen. Krieger halten beispielsweise im Nahkampf den Kopf hin, Kleriker halten sie dabei am Leben und Magier töten derweil das Monster.

FAZIT: Um es kurz zu machen: "EverQuest Online Adventures" hat das gleiche Suchtpotenzial wie das PC-Gegenstück und sieht zudem besser aus als das inzwischen etliche Jahre alte Vorbild. Je nach Sprachwahl werden Sie beim Einloggen entweder in englische oder in deutsche Spielwelten umgeleitet. Das Spiel macht erst ab einigen Hundert regelmäßigen Spielern pro Welt Spaß. TS

TESTERGEBNIS

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

System	PS2	Xbox	GC	PC		
Erscheint	erhältlich					
Preis	60 Euro					
Zu beachten	Es fällt eine monatliche Nutzungsgebühr von etwa zwölf Euro an. Bezahlung nur per Kreditkarte möglich.					



Genre	MMORPG
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	tausende
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	Sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	hoch
www.everquestonlineadventures.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	non-stop
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	12	Spieldauer	endlos

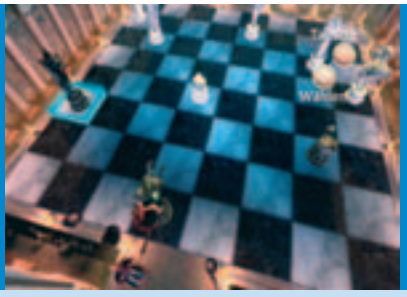
Pro & Contra	▲	Riesige, lebendige Fantasywelt	
	▲	Packendes Teamwork, viele Klassen	
	▲	Umfangreiches Quest-System	
	▼	Trotz Tutorial anfangs sehr kompliziert	
Bild	Keine Top-Grafik, aber zumindest anständig animiert.		GRAFIK 2–
Ton	Ein Waffenklirren hier, ein Zauber-Zischen da, viel mehr ist nicht.		SOUND 3+
12 USK	Das erste MMORPG für die PS2 ist da. Und es macht seine Sache gut, wer immer schon in eine "echte" Spielwelt eintauchen wollte, wird fündig.		WERTUNG 2

HARRY POTTER
UND DER STEIN DER WEISEN

Einfach magisch: Der kleine Zauberstabschwinger sucht nun auch auf den drei aktuellen Konsolen nach dem legendären Stein der Weisen.

▲ **FLINKE NERVTÖTER:** Kleine Gegner wie diese Gnome können besonders in Gruppen ganz schön lästig werden. Harry besiegt sie, indem er sie mit dem "Flipendo"-Zauber zu Boden wirft und anschließend in Käfige sperrt oder in nahe gelegenen Löchern "entsorgt".

▲ **FREUND ODER FEIND?** Können Harry und seine Freunde dem mürrischen Professor Severus Snape vertrauen?



▲ **DENKSPORT:** Wie in der Filmvorlage muss Harry ein kurzes Schachspiel bestreiten, um zu Erzfeind Voldemort zu gelangen.

Nur weil 2003 kein neuer Film mit dem beliebten Zauberlehrling in die Kinos kommt, heißt das nicht, dass die Fans auf neue "Harry Potter"-Spiele verzichten müssen. Neben dem bereits in Ausgabe Januar 2004 getesteten "Quidditch-Weltmeisterschaft" kehrt Harry nun in einer Umsetzung seines ersten Abenteuers zurück. "Stein der Weisen" ist keine Neuauflage der bereits seit 2001 erhältlichen PC- und PSone-Version, sondern wurde technisch an die Leistungsfähigkeit von PS2, Xbox und GameCube angepasst und um einige neue Schauplätze, Zaubersprüche und Aufgaben erweitert.

STORY: In "Stein der Weisen" durchlebt Harry Potter sein erstes Schuljahr an der Zauberschule Hogwarts. Das beschränkt sich selbstverständlich nicht auf langweiliges Pauken, sondern entwickelt sich zu einem spannenden Abenteuer, in dem auch ein alter Bekannter von Harry seine unheilvolle Rückkehr feiert.

SPIEL: Das Spielprinzip wurde nahezu unverändert vom zurückliegenden Auftritt des Nachwuchsmagiers in "Die Kammer des Schreckens" übernommen und bietet den genreüblichen Mix aus Jump'n'Run-Sequenzen, Kämpfen und einfachen Rätseln. Dabei hält sich der Titel sehr eng an die Filmvorlage. Das Quidditch-Match gegen das Team von Slytherin steht ebenso an wie der Kampf gegen den riesigen Troll, der den Kerker von Hogwarts unsicher macht. Harrys Waffe im Kampf gegen diesen und andere Gegner ist sein Zauberstab. Um im Spielverlauf voranzukommen und auch zunächst unzugängliche Areale zu erreichen, muss er regelmäßig neue Zaubersprüche lernen. Hierzu wird er von seinen Lehrern auf die Suche nach gut versteckten Zauberbüchern geschickt, die er nur unter Einsatz aller seiner bisher erlernten Fähigkeiten finden kann.

FAZIT: Zum Glück haben die Entwickler das Problem der viel zu langen Ladezeiten ausgemerzt, die in "Die Kammer des Schreckens" den Spielspaß schwer getrübt hatten. Andere Probleme sind jedoch geblieben: In Kämpfen nervt beispielsweise weiterhin die schlechte Zielfunktion, die unnötig Energie kostet.

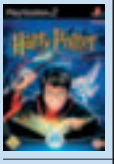
Die Grafik präsentiert sich ebenfalls nach wie vor durchwachsen. Während Sie gerade noch über stimmungsvolle Lichteffekte und detaillierte Texturen gestaunt haben, holt Sie im nächsten Moment teilweise extremes Ruckeln wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Der kurzweilige und motivierende Spielablauf tröstet über diese Macken aber weitgehend hinweg. **FK**

TESTERGEBNIS

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	50 Euro	50 Euro	50 Euro	40 Euro

Zu beachten: Die bereits 2001 erschienene PC-Version bietet ein sehr ähnliches Spielprinzip, unterscheidet sich aber im Ablauf.



Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S.49)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	leicht
www.harrypotter.ea.com	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	6	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra
▲ Gute "Harry Potter"-Atmosphäre
▲ Spielerisch überzeugend,...
▼ ... aber ohne Innovationen
▼ Etwas zu linear und kurz

Bild	Hübsche Lichteffekte und Texturen, ruckelt jedoch sehr häufig.	3 GRAFIK
Ton	Tolle Soundkulisse und gute Synchro, es fehlen die Original-Sprecher.	2 SOUND

6 Figuren ab sechs Jahren gewalt-arm USK

Stark an die Filmvorlage angelehntes, unterhaltsames Action-Adventure, das aber besonders grafisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit ist. **WERTUNG 2-**

ALARM FÜR COBRA 11

Der VGA-Verkehrsfunk meldet: Auf der PS2 kommt Ihnen Müll entgegen!

▲ **GESCHNAPPT:** Die Polizeieinsätze sind selten, leicht und wenig aufregend.

▲ **WAHRZEICHEN:** Keine Autobahn-Mautstelle, sondern das Brandenburger Tor in Berlin.

Was erwartet man von einem Spiel zur RTL-Vorabendserie "Alarm für Cobra 11"? Wahrscheinlich nicht besonders viel, aber waghalsige Stunts, explodierende Autos und haarige Verfolgungsjagden sollten es schon sein. Aber selbst an diesen Ansprüchen scheitert Davilex grandios: Die Holländer haben einfach noch einmal ihre alte "Autobahn Raser"-Serie verwurstet. Man sucht nicht nur Stunts und Explosionen, sondern selbst die serientypischen Autobahnrasereien vergeblich. Also wurde noch schnell eine Köln-Strecke (dort spielt die Serie) mit ein paar Metern Schnellstraße hingezimmert, ein paar vereinzelte Polizei-Verfolgungsjagden hatte der letzte "Autobahn Raser" sowieso schon. Echte Realsatire fabriziert Davilex beim Versuch, mit blumigen Missions-Beschreibungen krampfhaft eine Verbindung zwischen den stinknormalen Rennen und der Serie herzustellen.

Auch ein paar Original-Filmsequenzen retten "Alarm für Cobra 11" nicht vor dem Prädikat "reine Käufer-Verarschung". Denn das Spiel ist nicht nur an sich schwach, sondern hat mit der Serie nun wirklich rein gar nichts zu tun. Dass es besser gehen würde, zeigt die alte, von VCC Entertainment ("RTL Skispringen 2004") programmierte PC-Version. **MG**

TESTERGEBNIS

ALARM FÜR COBRA 11

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	erhältlich			erhältlich
Preis	40 Euro			30 Euro

Zu beachten: Für den PC gibt es bereits ein etwas älteres (und besseres) Spiel gleichen Namens.

Genre	Rennspiel
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 49)
Anzahl der Spieler	1 – 2
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	niedrig
www.davilex.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☑
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra:
▲ Einsteigerfreundl. Schwierigkeitsgrad
▼ Kein Bezug zur Fernsehserie
▼ Langweilige Rennen
▼ Schwache Präsentation

Bild: Veraltete, aber recht flüssige Grafik. **GRAFIK 5+**

Ton: Billige Dancefloor-Mucke, Motorgeräusche im Rasenmäher-Stil. **SOUND 5+**

12 freigegeben ab 12 Jahren gemäß USK

Dieses Spiel ist nicht einfach nur schlecht, sondern veräppelt noch dazu Fans der Fernsehserie, da es praktisch gar keinen Bezug dazu aufweist.

WERTUNG 5

NFL STREET

Selbst American Football wird in den Hinterhöfen gespielt.

▲ **BULLDOZER:** Der schwere Bursche kämpft sich durch bis zum Touchdown.

▲ **FREIE BAHN:** Bei diesem Getümmel muss man erst einmal Ruhe bewahren! Der Quarterback hat unerwartet viel Platz.

Nachdem die Basketball-Stars bereits in "NBA Street" auf die Straße gegangen sind, folgen nun die Football-Kollegen nach. EAs regelfreie Action-Variante des harten Männersports hat nicht mehr viel zu tun mit dem eigentlichen Spiel. In "NFL Street" geht es rein um den Spaß. Schiedsrichter und Fieldgoals fehlen, das Feld ist wesentlich kompakter – fiese Tackles und deftige Wortgefechte sind also vorprogrammiert.

Jede gelungene Aktion bringt Style-Punkte. Haben Sie 120.000 davon beisammen, dürfen Sie den Gamebreaker einsetzen. Während eines Gamebreakers spielt die Mannschaft völlig aufgedreht und ist nur sehr schwer vom Ball zu trennen.

Technisch präsentieren sich besonders Musik und Sprachausgabe in Bestform. Fetzige HipHop-Mucke und saftiger Trashtalk sorgen für gelungene Hinterhofatmosphäre. Leider patzt EA mal wieder bei der PS2-Grafik: Zwar sind die Spielermodelle und Animationen top, doch das ständige Flimmern ist nicht zu ertragen.

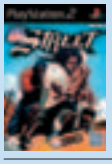
FAZIT: Das Fun-Konzept, das noch bei "NBA Street" fantastisch funktionierte, will bei der Football-Variante nicht zünden. Dafür ist dieser Sport einfach nicht geeignet. Immer wieder wird die Action von der notwendigen Spielzugauswahl gebremst. **SH**

TESTERGEBNIS

NFL STREET

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	30.01.	30.01.	30.01.	
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	

Zu beachten: Keine Version wurde lokalisiert. Eine PC-Fassung ist darüber hinaus nicht geplant.



Genre	American Football
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.electronicarts.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☑	Speichern	nach Spiel
Texte	englisch	Sprachausgabe	englisch
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra:
▲ Witzige Sprüche und fetziger Sound
▲ Knallharte Tackles und Spielzüge
▼ Spieldynamik passt nicht zur Sportart
▼ Spielzugauswahl ist eingeschränkt

Bild: Deutliches Grafikflimmern bei der PlayStation2-Version. **GRAFIK 2–**

Ton: EA hält sich zurück: Kein Surround, DTS oder sonstiger Schnickschnack. **SOUND 2+**

freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß USK

Recht spaßiges Football, das allerdings bei weitem nicht so dynamisch 'rüber kommt, wie die NBA-Variante. Dennoch einen Blick wert!

WERTUNG 2–

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Prügen Sie sich als finsterer Rächer durch die Straßen Gotham Citys.

▲ **AUTSCH!** Geteiltes Leid ist doppeltes Leid, Kumpels werden Sie kaum finden.

▲ **IMMER FESTE DRAUF:** Als Batman, Robin oder Batgirl verdreschen Sie die Gegner dutzendweise – Spaß macht's nicht.

Nachdem sich Joker, Scarecrow oder Clayface im Kampf gegen Super-Dandy Batman regelmäßig blaue Flecken holen (zu besichtigen im Trickfilm-Kinderprogramm auf Pro Sieben), bedroht jetzt Sin-Tzu die düstere Metropole Gotham. Das ist kein giftiges japanisches Reisgericht, sondern der neue Strippenzieher von Gewalt und Chaos – also flitzen Sie allein oder im Duett durch die Gassen, um zu Hunderten auftauchende Ganoven zu vermöbeln.

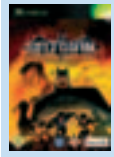
Das stellt sich in der Praxis als simple Klopperei dar: Batman, Robin, Nightwing oder Batgirl humpeln wie fußkrank durch öde Straßen, alle paar Meter springen Bösewichter aus Gullys oder Hintertüren, und Sie teilen per Schlag-, Wurf- und Trittknopf Kopfnüsse aus. Ihr Held richtet sich sogar ohne jegliches Zutun auf die Feinde aus – im Grunde spielt sich das Ganze also von alleine, denn auch Combos basteln Sie im bewährten "Hör mal wer da hämmert"-Prinzip.

FAZIT: Unübersichtliche Kameraeinstellungen, plumpes Combo-Aufrüsten und Bosskämpfe Marke "Weck mich auf, wenn es endlich vorbei ist" vermischen sich zu einer klebrig-zähen Dauerprügelei, die einen wohlbekannt-säuerlichen Lizenzschrott-Geschmack auf den Spielerzungen hinterlässt. Bäh! **CB**

TESTERGEBNIS

BATMAN: RISE OF SIN TZU

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	30 Euro	30 Euro	30 Euro	
Zu beachten	Die Gestaltung hält sich eng an die neueren Trickfilm-Episoden. Mit den Kinofilmen hat das Spiel nichts zu tun.			



Genre	Beat'em Up
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.ubisoft.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 6 Std.

Pro & Contra	▲	Bringt etwas Zeichentrick-Flair
	▲	Immerhin vier spielbare Helden
	▼	Kamera und Steuerung grauenvoll
	▼	Kaum Abwechslung, viel Langeweile
Bild		Leicht ruckelige Grafik. Kamera ist sehr weit vom Geschehen weg. — GRAFIK 3
Ton		Unauffällige Haudrauf-Geräuschkulisse. — SOUND 3–
6		Leider ein typisches Lizenzspiel, das auf ganzer Linie enttäuscht: Schon nach kurzer Zeit nervt das end- und witzlose Dauergekloppe… — WERTUNG 4–

TIGER & DRAGON

Von der Leinwand auf die Konsole: Jetzt lassen Sie die Säbel klirren!

▲ **SCHWIERIG:** Dieser Gegner lässt sich nur mit Spezial-Schlägen aufs Kreuz legen.

▲ **SCHÖN:** Die späteren Levels sehen wesentlich besser aus – nur die Oberflächen-Texturen flimmern hier immer noch stark.

Mit "Tiger & Dragon" hat sich vor gut vier Jahren erstmals ein chinesischer Film in westlichen Kino-Charts blicken lassen. Die Rechte für ein gleichnamiges Videospiel kaufte damals Ubisoft auf. Doch leider zogen sich die Arbeiten am PS2- und am Xbox-Spiel derart in die Länge, dass wir erst jetzt das fertige Produkt in den Händen halten. Wie dem auch sei – auch nach so langer Zeit gibt es noch Fans dieser zugegebenermaßen nicht mehr ganz taufrischen Film-Lizenz. Wir zählen uns selbst auch dazu und sind deshalb dementsprechend motiviert an den Test des vermeintlichen Action-Hits 'rangegangen.

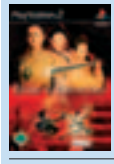
Doch schnell machte sich Ernüchterung breit: Die Grafik ist nicht besonders detailliert, die Oberflächentexturen flimmern unerträglich und die Kämpfe sind unausgewogen. Zudem fehlen schon in den ersten Abschnitten wichtige Hinweise. Zum Beispiel beim ersten Kampf gegen den virtuellen Chow Yun Fat. Hier müssen Sie Abwehr-Combos ausführen. Wie diese allerdings funktionieren, erklärt Ihnen niemand.

FAZIT: Wenigstens haben die Programmierer die Atmosphäre mit zahlreichen Ausschnitten aus dem Kinofilm gut eingefangen. Ansonsten ist "Tiger & Dragon" wirklich eine herbe Enttäuschung für alle Fans. **MH**

TESTERGEBNIS

TIGER & DRAGON

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	erhältlich	15.Jan.		
Preis	45 Euro	60 Euro		
Zu beachten	Für wenige Euro mehr wird das Spiel in einigen Märkten im Paket mit der DVD "Tiger und Dragon" verkauft.			



Genre	Action
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	hoch
http://tigerdragon.ubisoft.de/	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	chinesisch
USK	12	Spieldauer	12+ Std.

Pro & Contra	▲	Zahlreiche Szenen aus dem Kinofilm
	▲	Stimmiger Soundtrack aus dem Film
	▼	Übertrieben schwere Bosskämpfe
	▼	Megastörrische Kamera
Bild		Je nach Level flimmern die Oberflächen-Texturen recht stark. — GRAFIK 3
Ton		Stimmiger Soundtrack, lediglich die chinesichen Dialoge stören. — SOUND 2+
12		Lange Entwicklungszeit und nichts dahinter: Dieser Action-Titel langweilt mit öden Kampf-Sequenzen und übertrieben schweren Bosskämpfen. — WERTUNG 3–

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR *VS.* FAME ACADEMY

Zeitgleich finden zwei populäre Showkonzepte den Weg auf PS2 und PC. Gute Musik setzen wir voraus – aber machen die Games auch Spaß?

▲ **DSDS:** In den Mottoshows geht es ans Eingemachte – am Ende der Sendung muss einer gehen…

▲ **DSDS:** Bevor es richtig losgeht, basteln wir uns unseren eigenen Lorenzo – sogar eine individuelle Stimme dürfen Sie wählen.

▲ **DSDS:** Simpler könnte das Spielprinzip kaum sein: Erreichen die Tastensymbole die Bildschirmmitte, müssen Sie den entsprechenden Knopf drücken – oder, wie hier, gedrückt halten, bis das Balkenende erreicht ist. Je genauer das Timing, desto besser der Gesang.

▲ **DSDS:** Zwischen den Shows sehen Sie kurze Videos aus der ersten Show-Staffel.

▲ **DSDS:** Wo ist Bohlen? Die echte Jury war Codemasters zu teuer, deshalb lauschen Sie Kritiken dreier Unbekannter.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis der Superstar-Trend in der Spielewelt Einzug halten würde. Was als TV-Show Millionen Zuschauer mobilisiert, sollte auch im Spielregal seine Stückzahlen machen. Mit "Deutschland sucht den Superstar" hat sich Codemasters die wohl zugkräftigste Lizenz in diesem Segment gesichert. Die Tanz- und Sing-Show "Fame Academy" gehört eher zur zweiten Garde.

Deutschland sucht den Superstar

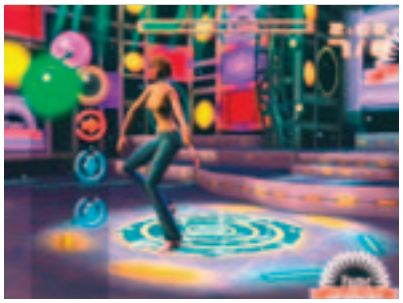
Im offiziellen Spiel zum "Show-Phänomen 2003" erwarten Sie zwar das Original-Logo, die Erkennungsmusik und Videos mit Ausschnitten aus der ersten "DSDS"-Staffel, auf die komplette Jury (ja, auch auf den Dieter) sowie auf das Moderatoren-Duo müssen Sie aber verzichten – die Grundlizenz war teuer genug…

MODI: Im Superstar-Wettbewerb erstellen Sie zu Beginn einen jugendlichen Charakter, wählen Geschlecht, Aussehen, Klamotten und den Klang der Stimme. Dann geht's los mit dem ersten Casting, dem Recall etc., bis Sie schließlich in den Mottoshows stehen, bei denen endgültig der Superstar ermittelt wird. Dazu kommen drei weitere Spielmodi: Bei Jukebox trällert Ihr Charakter automatisch ein Lied nach Wahl, bei Karaoke singen Sie tatsächlich (!) und lassen sich nachher von Anwesenden bewerten. Für mehrere Leute ist auch der Party-Modus gedacht, bei dem bis zu vier Personen nacheinander spielen, sich dann vom Spiel kritisieren lassen und sich gegenseitig (in geheimer Abstimmung) beurteilen.

SPIEL: Zielgruppengerecht wurde der Spielablauf simpel gehalten: Im Takt zur Musik fliegen Tastensymbole ins Bild. Befinden diese sich in der Mitte des Bildschirms, muss man den entsprechenden Knopf drücken. Um die Sache (vor allem in höheren Stufen) zu erschweren, gibt es Zweier-Tastenkombinationen und lange Noten, bei denen man den Knopf nicht nur rechtzeitig drücken, sondern auch pünktlich loslassen muss.

Treffen Sie punktgenau jede Taste, singt ihr angehender Superstar fast so brillant wie R. Kelly oder Christina Aguilera. Ist Timing hingegen nicht Ihre Stärke, klingt die Darbietung eher nach Dieter Bohlen…

Nach dem Auftritt lauschen Sie den (meist wohlwollenden) Kommentaren der Jury und erfahren (Achtung: Spannung!), ob Sie draußen sind, oder weiterkommen. Vor jedem Auftritt ist Styling angesagt. Während ein männlicher Kandidat nur Klamotten und Frisur wählen muss,



▲ **FAME ACADEMY:** Der grüne Balken am oberen Bildrand zeigt Ihre Popularität.

▲ **FAME ACADEMY:** Ihre Platzierung sehen Sie jederzeit rechts oben im Eck.

▲ **FAME ACADEMY:** Haben Sie "einen Lauf", regnet es Konfetti.

▲ **FAME ACADEMY:** Ähnlich simpel wie "DSDS": Erreicht der Pfeil den oberen Bildrand, müssen Sie die entsprechende Taste drücken. Hier gut zu sehen: Grafisch setzt "Fame Academy" keine Maßstäbe, nur die Bewegungen gefielen uns recht gut.

TESTERGEBNIS

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	erhältlich			erhältlich
Preis	40 Euro			35 Euro
Zu beachten	Beide Versionen unterstützen Tanzmatten-Contr., PC auch Tastatur. Auf Seite 29 testen wir "DSDS" für GBA.			

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 49)
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.codemasters.de/superstar	

Vibration	☐	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach jedem Song
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra	▲ Simples Spielprinzip, das kapiert jeder
	▲ Grandioses Songangebot mit 41 Hits
	▼ Keine Original-Juroren, wo ist Bohlen?
	▼ Symbole kommen oft nicht rhythmisch
Bild	Die Sänger "performen" in Mimik und Gestik passend zur Musik. — GRAFIK 3+
Ton	41 Hits, die alle in unterschiedlichen Qualitätsstufen eingespielt wurden. — SOUND 1–
	Simpel-spannender Reaktionstest, der von der tollen Musik und der populären Show-Vorlage lebt. Alleine schnell langweilig, auf Partys ein Hit! — WERTUNG 2–

stehen Sie als Sängerin zusätzlich vor der Aufgabe, Lidschatten, Lippenstift und Nagellack farblich aufeinander abzustimmen.

Klares Highlight von "DSDS" ist der brillante, 41 Songs umfassende Soundtrack. Ob Westlife, Robbie Williams, Britney Spears, JLo oder Dido – kaum ein aktueller Star fehlt. Da macht das "Singen" gleich doppelt so viel Spaß. Schwach ist dagegen stellenweise der Einflug-Takt der Tastensymbole. Da ist eher Reaktion denn Rhythmusgefühl gefragt.

Fame Academy

Auch bei "Fame Academy – Dein Weg zum Ruhm" sind nur Logo und Musik original, die Darsteller sind der Fantasie der französischen Entwickler entsprungen.

MODI: Im Karriere-Modus suchen Sie sich einen männlichen oder weiblichen Charakter aus, dessen Lebensgeschichte Sie nachlesen können. In fünf Kursen wird Ihnen nun alles Wissenswerte beigebracht, bevor Sie in den Fernsehshows vor das große Publikum treten dürfen. Für bis zu vier Spieler ist der Multiplayer-Modus gedacht, in dem Sie nacheinander um die höchste Punktzahl spielen. Bei Eins gegen Eins dürfen sich zwei Kandidaten duellieren.

SPIEL: Ähnlich wie in "Deutschland sucht den Superstar" bringen Sie Ihre Nachwuchstalente durch rhythmisches Drücken der Knöpfe zum Singen und Tanzen. Drei bis vier Minuten lang müssen Sie immer im rechten Moment die richtigen Tasten drücken, wobei Sie Ihre aktuelle Platzierung jederzeit im Blick haben. Größtes Manko: Egal wie gut oder wie schlecht Sie sind, Ihr Charakter singt und tanzt immer gleich gut. Combos und Extras fehlen, Langeweile sind Tür und Tor geöffnet. Zumal der Soundtrack von Elton John, Sophie Ellis-Bextor & Co. mit 14 Liedern spärlich ausgefallen ist. Auf Sparflamme wird die gesamte Präsentation gehalten, immerhin sind die Tanzbewegungen der Akteure ganz ansehnlich.

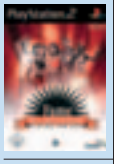
FAZIT: Beide Spiele richten sich erkennbar an Gelegenheitsspieler – die Lizenzen waren teuer und man will niemanden verschrecken. "DSDS" schafft es immerhin auf höheren Stufen, auch Profispieler zu fordern, während bei "Fame Academy" spielerisch nichts Neues passiert.

Beim Soundtrack lässt "DSDS" den Konkurrenten weit hinter sich, die 41 Titel sind allesamt bekannte Hits. Da die "Superstars" auch grafisch die Nase vorn haben, geht "DSDS" recht deutlich als Sieger hervor. SZ

TESTERGEBNIS

FAME ACADEMY

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	erhältlich			erhältlich
Preis	40 Euro			40 Euro
Zu beachten	Tastatur wird von der PC-Fassung unterstützt. Mit Tanzmatten-Controllern vertragen sich beide Versionen.			



Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Pointsoft
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 49)
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.fameacademy.de/985.php	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	ca. 6 Std.

Pro & Contra	▲ Noch simpler als "DSDS"
	▼ Nur 14, zum Teil ältere Songs
	▼ Kandidat performt immer gleich gut
	▼ Keine Combos, keine Extras
Bild	Die Kandidaten wirken hölzern und detailarm, sind aber gut animiert. — GRAFIK 3–
Ton	14 Songs, die sich immer gleich anhören. Moderator wiederholt sich. — SOUND 2–
	Uninspiriertes Tastendrücken ohne Spannung, zudem schwach präsentiert. Nur auf der Tanzmatte länger als 15 Minuten unterhaltsam. — WERTUNG 4+

DESTRUCTION DERBY ARENAS

Wer gerne Autos verbeult, sollte mit der PS2 online gehen: Den Solomodus allerdings zieht unser Spielspaß-TÜV aus dem Verkehr.

▲ **AUGENKREBS:** Unser lila-gelbes Geschoss ist hier in der vollen Ausbaustufe zu sehen – fünf gibt es insgesamt. Ähnlich bunt wie die mäßig detaillierten Musclecars fallen die meisten der insgesamt 13 Strecken aus.

▲ **AUFGEBOCKT:** Wir nehmen einen Konkurrenten aufs Korn. Richtig fette Punkte gibt es aber nur für den Todesstoß.

▲ **AUSWAHL:** Die 20 Fahrer haben alle eine eigene Hintergrundstory, die aber keine Auswirkungen aufs Spiel hat.

Endlich kann man seine Zerstörungswut auch auf der PS2 auf vier Rädern ausleben. Mit "Destruction Derby Arenas" hat Sony den letzten noch fehlenden PSone-Rennspielklassiker aus dem eigenen Stall reaktiviert.

STORY: Eine echte Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Die Entwickler waren jedoch bemüht, jedem der insgesamt 20 Charaktere eine Art Lebensgeschichte mitzugeben, die Sie in ausufernden Texten nachlesen können. Diese Inhalte haben jedoch keinerlei Auswirkungen auf das Spiel; lediglich die Autos unterscheiden sich anhand der üblichen Kriterien (Handling, Geschwindigkeit, Robustheit) voneinander.

SPIEL: Bei "Destruction Derby Arenas" können Sie auch online bis zu 19 Kontrahenten verschrotten. Der Internet-Modus ist keine nette Beigabe, sondern der wichtigste Part des Spiels. Gewagt, gewagt: Erstens hat sich PS2 online bisher nicht als durchschlagender Erfolg erwiesen, zweitens riskieren die Macher den Ärger der Soloraser. Denen bleibt nur ein über Gebühr ge-stutztes Rumpfprogramm. Manche Modi, wie normale Platzierungsrennen oder "Die Flagge erobern" wurden ersatzlos weggeknappst, übrig bleibt ein kümmerlicher Rest. Die fünf Destruction Arenas und 13 Rundkursrennen hat man in wenigen Stunden durch, in der Meisterschaft werden die beiden Modi einfach nur neu kombiniert.

Das Wenige kann zudem nur streckenweise überzeugen. Während man in den Zerstörungsarenen immer wieder gerne die Sau raus lässt, muss man bei den Rundenrennen aufwallende Aggressionen übers Ins-Lenkrad-Beißen abbauen. Obwohl die Platzierung eher nebensächlich ist (Punktebonus), eilt die Konkurrenz schnurstracks dem Ziel entgegen, anstatt sich als williges Rammopfer bereitzuhalten. Außer ein paar Bandenklemmern und Tür-Stößen läuft da nicht viel, was den Spaß doch deutlich mindert.

Achtung: Unsere Wertung bezieht sich auf den Singleplayer-Teil. Der Online-Modus war zum Test-Zeitpunkt mangels Servern und Mitspielern noch nicht überprüfbar.

FAZIT: Schön, dass "Destruction Derby Arenas" über einen umfangreichen Online-Modus verfügt. Weniger schön, dass die Masse der Einzelspieler so heftig darunter leiden muss. Das Vergnügen ist von kurzer Dauer und während dieser noch nicht einmal besonders intensiv. Die Rennen leiden unter einem Crash-Mangel und führen so das Grundkonzept ad absurdum. Übrig bleibt ein nettes, aber viel zu mageres Blechverbiegen. **MG**

TESTERGEBNIS

DESTRUCTION DERBY ARENAS

System	PS2 ☑ (Xbox, GC, PC ☐)
Erscheint	Jan. 04
Preis	60 Euro
Zu beachten	Der Online-Modus hat extra Renntypen, war aber bei unserer ansonsten fertigen Version nicht testbar.

Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.playstation.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☑ Lightgun ☐
Headset	☑	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☑	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	6	Spieldauer	ca. 5 Std.

Pro & Contra ▲	Abwechslungsreiche Strecken
▲	Arenenkämpfe immer wieder spaßig
▼	Inakzeptabler Solospieler-Umfang
▼	Biedere, actionarme Rundenrennen
Bild	Die Grafik leidet unter dezenten Flimmer- und Ruckelproblemen.
Ton	Auf Dauer eintönige Musik, pseudo-lustige Kommentatorensprüche

GRAFIK 2–

SOUND 3+

16 USK

Für den Solospieler ist es wegen des unzureichenden Umfangs eine einzige Enttäuschung, den Multiplayer-Test liefern wir nach.

WERTUNG 4+

SPLINTER CELL

Sam Fisher schleicht nun zum Schnäppchenpreis.

halber Preis

▲ **DECKUNG:** Sam kann seine Gegner als lebende Schutzschilde missbrauchen.

▲ **AUFRÄUMEN:** Erledigte Feinde sollten Sie nicht einfach liegen lassen, sondern in einer dunklen Ecke verstecken.

Wenn üble Terroristen den Weltfrieden bedrohen, müssen sich schon wahre Helden dieser schweren Aufgabe annehmen. So ein Held ist Sam Fisher, Top-Agent der amerikanischen "National Security Agency". Sein Auftritt in "Splinter Cell" gehörte definitiv zu den Highlights des zurückliegenden Spielejahres 2003 und ist nun für PS2, Xbox und PC zum halben Preis erhältlich. In den zehn packend inszenierten Levels sind Sie mit Sam an illustren Schauplätzen wie dem CIA-Hauptquartier und in einem Atomkraftwerk unterwegs. Glücklicherweise stehen Ihnen zum Erreichen der Missionsziele nicht nur Sams vielfältiges Move-Repertoire, sondern auch viele praktische Helfer wie Wärmebildgerät und Kamerastörsystem zur Verfügung.

FAZIT: "Splinter Cell" begeistert neben toller Grafik und aufwändiger Soundkulisse vor allem durch die große spielerische Freiheit: Ob Sie sich wild ballernd Ihrer Gegner entledigen oder geschickt durch dunkle Ecken schleichen um Konfrontationen zu vermeiden, bleibt weitgehend Ihren Vorlieben überlassen. Wer kein Problem damit hat, an kniffligen Stellen auch mal einige Anläufe zu nehmen, sollte umgehend den nächsten Spieleshop infiltrieren. FK

TESTERGEBNIS

SPLINTER CELL

System	PS2	Xbox	GC	PC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	30 Euro	30 Euro	60 Euro	30 Euro

Zu beachten: Xbox "Classics"-Version bietet drei neue Levels, die es vorher nur zum Download per Xbox-Live gegeben hat.

Genre	Stealth-Action
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Standard (S. 49)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☑ (Xbox)
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.splintercell.de	

VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra
- ▲ Individuelle Lösungswege
- ▲ Technisch sehr beeindruckend
- ▼ Gelegentliches "Try&Error"
- ▼ Auf der PS2 gelegentliches Ruckeln

Bild: Realistische Grafik mit vielen Details und tollen Lichteffekten. **GRAFIK 1–**

Ton: Erstklassige Musik und gut gewählte Synchronsprecher. **SOUND 2+**

16 USK

Umfangreiches und unglaublich spannendes Agenten-Abenteuer, das sowohl spielerisch als auch technisch auf ganzer Linie überzeugt.

WERTUNG 1

AUSSERDEM ERSCHIENEN...

Videogames Aktuell testet alle Spiele und bringt die besten und interessantesten Games ausführlich ins Heft.
Weitere getestete Spiele der letzten Wochen sehen Sie hier in der Übersicht.

Titel	System	Genre	Fazit	Note
Arx Fatalis	Xbox, PC	Rollenspiel	Ordentliche Xbox-Umsetzung des spannenden PC-Abenteuers.	2-
Bombastic	PS2	Denkspiel	Knobelei mit gutem, aber nicht ganz ausgereiftem Spielprinzip.	3
Curse: The Eye of Isis	PS2, Xbox, PC	Horror-Adv.	Stimmungsvolles Horror-Adventure mit verkorkster Steuerung.	3
Dancing Stage Fever	PS2	Tanzspiel	Neuester Ableger von Konamis Mattentanz. Gewohnt gut.	2
Der verborgene Kontinent	PC	Adventure	Äußerst langatmiges Adventure in klassischer Machart.	3-
Dynasty Tactics 2	PS2	Rundenstrat.	Attraktiv präsentierte und vielschichtige Tüftelei im Alten China.	2
Grabbed by the Ghoulies	Xbox	Action-Adv.	Spaßige Geisterjagd, der es auf Dauer an Abwechslung fehlt.	2-
Hot Wheels World Race	PS2, PC	Rennspiel	Grafisch sauberer Raser mit unspektakulären, wenigen Kursen.	3
Jedi Knight: Jedi Academy	Xbox, PC	Ego-Shooter	Schlecht vom PC umgesetzter Shooter im "Star Wars"-Universum.	2
Links 2004	Xbox, PC	Golf	Technisch und spielerisch rundum gelungene Golfsimulation.	2+
Lock On	PC	Flugsim.	Extrem anspruchsvoller und komplexer Luftkampf für Profis.	2
Metal Arms: Glitch in the System	PS2, Xbox, GC	Action	"Ratchet & Clank"-Verschnitt mit technischen Mängeln.	2-
Mojo	PS2, Xbox	Geschicklichk.	Kugel durch Labyrinthe steuern – so einschläfernd, wie es klingt.	4-
Mr. Golf	PS2	Golf	Spielerisch ordentliches Comic-Golf mit altbackener Präsentation.	3
Nosferatu	PC	Ego-Shooter	Lieblos präsentierter Horror-Shooter im "Undying"-Stil.	4+
Pearl Harbor 2	PC	Action	Kurzweilige und technisch gute Flug-Action im Zweiten Weltkrieg.	2
Tomb Raider: Angel of D. (Budget)	PS2, PC	Action-Adv.	Lara Crofts aktuelles Abenteuer gibt's nun besonders günstig.	2+
Tony Tough	PC	Adventure	Grafisch schwaches Adventure, witzige Story und gute Rätsel.	2
Unreal 2 (Budget)	PC	Ego-Shooter	Den bombastischen Shooter bekommen Sie jetzt für zehn Euro!	1-
Warlords 4	PC	Rundenstrat.	Mittelmäßige Fantasy-Schlachten mit unausgereiftem Kampfsystem.	3

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION

GTA: VICE CITY (DT.)
TAKE 2 — PS2 XBOX PC — 1

MAX PAYNE 2
TAKE 2 — PS2 XBOX PC — 1-

RAINBOW SIX 3
UBISOFT — XBOX — 1-

FREEDOM FIGHTERS
ELECTRONIC ARTS — PS2 XBOX GC PC — 1-

PANZER DRAGOON ORTA
ATARI — XBOX — 1-

EGO-SHOOTER

BATTLEFIELD 1942
ELECTRONIC ARTS — PC — 1

CALL OF DUTY
ACTIVISION — PC — 1

PLANETSIDE
UBISOFT — PC — 1

HALO
MICROSOFT — XBOX — 1

STAR WARS JEDI ACADEMY
ACTIVISION — XBOX PC — 1

ACTION-RENNSPIEL

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
ELECTRONIC ARTS — PS2 XBOX GC PC — 1

F-ZERO GX
NINTENDO — GC — 1-

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
ELECTRONIC ARTS — PS2 XBOX GC PC — 2+

BURNOUT 2
ACCLAIM — PS2 XBOX GC — 2+

SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD
ATARI — PS2 — 2+

ACTION

Die Action-Sparte ist qualitativ und quantitativ so stark besetzt wie kaum ein anderes Genre. Hier dürfen Sie aus dem Vollen schöpfen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Battlefield 1942	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Call of Duty	PC	Ego-Shooter	1	12/2003
Counter Strike Condition Zero	PC	Ego-Shooter	1-	6/2003
Freedom Fighters	PS2 XBOX GC PC	Action	1-	10/2003
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	PS2 XBOX PC	Action	1	8/2003
Halo	XBOX PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PS2 XBOX PC	Action	1-	12/2003
Medal of Honor: Frontline	PS2 XBOX GC	Ego-Shooter	1	6/2003
No One Lives Forever 2	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Panzer Dragoon Orta	XBOX	Shoot'em-Up	1-	6/2003
Planetside	PC	Ego-Shooter	1	8/2003
Rainbow Six 3	XBOX	Taktik-Shooter	1-	1/2004
SOCOM: U.S. Navy Seals	PS2	Action	1-	8/2003
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	XBOX PC	Ego-Shooter	1	11/2003
Timesplitters 2	PS2 XBOX GC	Ego-Shooter	1	6/2003
Tron 2.0	PC	Action	1-	11/2003
True Crime: Streets of L.A.	PS2 XBOX GC PC	Action	1-	12/2003
Unreal 2	PC	Ego-Shooter	1-	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Brute Force	XBOX	Action	2	8/2003
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	PS2 XBOX GC	Action	2	11/2003
Chaos Legion	PS2	Action	2-	10/2003
Conflict: Desert Storm 2	PS2 XBOX GC PC	Taktik-Shooter	2+	11/2003
Counter Strike	XBOX	Taktik-Shooter	2-	1/2004
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr d. Königs	PS2 XBOX GC PC	Action	2+	12/2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2 XBOX GC	Action	2	6/2003
Enter the Matrix	PS2 XBOX GC PC	Action	2	8/2003
Ghost Recon: Island Thunder	XBOX PC	Taktik-Shooter	2	10/2003
Hitman 2: Silent Assassin	PS2 XBOX GC PC	Action	2	11/2003
James Bond 007: Nightfire	PS2 XBOX GC PC	Ego-Shooter	2+	10/2003
Jedi Knight II: Jedi Outcast	XBOX GC PC	Ego-Shooter	2	6/2003
Judge Dredd: Dredd vs. Death	PS2 XBOX GC PC	Ego-Shooter	2	12/2003
Mace Griffin: Bounty Hunter	PS2 XBOX GC PC	Ego-Shooter	2-	8/2003
Mech Assault	XBOX	Action	2+	6/2003
Otogi: Myth of Demons	XBOX	Action	2	11/2003
Red Faction 2	PS2 XBOX GC PC	Ego-Shooter	2	8/2003
Rogue Squadron 3: Rebel Strike	GC	Action	2-	1/2004
Secret Weapons over Normandy	PS2 XBOX PC	Action	2+	12/2003
Soldiers of Fortune 2	XBOX PC	Ego-Shooter	2+	6/2003
Star Trek: Elite Force 2	PC	Ego-Shooter	2+	8/2003
The Getaway	PS2	Action	2-	10/2003
The Simpsons: Hit & Run	PS2 XBOX GC PC	Action	2-	12/2003
Time Crisis 3	PS2	Lightgun-Shooter	2	12/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	PS2 XBOX GC PC	Action	2+	6/2003
Unreal Championship	XBOX	Ego-Shooter	2	11/2003
Warhammer 40.000: Fire Warrior	PS2 PC	Ego-Shooter	2+	11/2003
Yager	XBOX PC	Action	2	6/2003
Zone of the Enders 2	PS2	Action	2+	10/2003

DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET.

SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

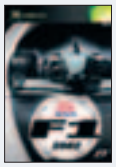
RENNSPIELE

Egal ob nun nervenaufreibende Verfolgungsjagden oder der sportliche Wettstreit eines F1-Rennens: Hier finden Sie das richtige Spiel.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Colin McRae Rally 4	PS2 XBOX PC	Offroad-Rennspiel	1	10/2003
F-Zero GX	GC	Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002	PS2 XBOX GC PC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo 3: A-spec	PS2	Rennsimulation	1	6/2003
Grand Prix 4	PC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Nascar Racing 2003 Season	PC	Rennsimulation	1-	6/2003
Need for Speed: Underground	PS2 XBOX GC PC	Action-Rennspiel	1	12/2003
Project Gotham Racing 2	XBOX	Rennsimulation	1	1/2004
WRC 3	PS2	Offroad-Rennspiel	1-	1/2004
WERTUNG "GUT"				
4x4 EVO 2	PS2 XBOX PC	Offroad-Rennspiel	2	6/2003
ATV Quad Power Racing 2	PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Big Mutha Truckers	PS2 XBOX PC	Action-Rennspiel	2-	6/2003
Burnout 2	PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Colin McRae Rally 3	PS2 XBOX PC	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Crazy Taxi	PS2 GC PC	Action-Rennspiel	2	6/2003
Crazy Taxi 3: High Roller	XBOX	Action-Rennspiel	2	6/2003
DTM Race Driver	PS2	Rennsimulation	2+	6/2003
DTM Race Driver Director's Cut	XBOX PC	Rennsimulation	2+	6/2003
F1 Racing Championship	PS2 PC	Formel1-Rennspiel	2-	6/2003
Ferrari F355 Challenge	PS2	Rennsimulation	2-	6/2003
Formel Eins 2003	PS2	Formel1-Rennspiel	2	8/2003
Freekstyle	PS2 GC	Action-Rennspiel	2-	6/2003
Freestyle Metal X	PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2-	11/2003
Grand Prix Challenge	PS2 PC	Formel1-Rennspiel	2	6/2003
GT Concept 2002: Tokyo - Geneva	PS2	Rennsimulation	2+	6/2003
Mario Kart: Double Dash!!	GC	Action-Rennspiel	2+	12/2003
Mercedes Benz Truck Racing	PC	Rennsimulation	2+	6/2003
Micro Machines Explosion	PS2 GC	Action-Rennspiel	2	6/2003
Midnight Club 2	PS2 XBOX PC	Action-Rennspiel	2	6/2003
Moto GP 2	XBOX PC	Rennsimulation	2	6/2003
Moto GP 3	PS2	Rennsimulation	2	6/2003
MX Superfly	PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2 XBOX GC PC	Action-Rennspiel	2+	6/2003
RalliSport Challenge	XBOX PC	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Rally Trophy	PC	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Shox	PS2	Action-Rennspiel	2	6/2003
Splashdown 2: Rides gone wild	PS2	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Spy Hunter	PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2	6/2003
Stuntman	PS2	Action-Rennspiel	2-	6/2003
V-Rally 3	PS2 XBOX GC PC	Offroad-Rennspiel	2	6/2003
Wave Race: Blue Storm	GC	Action-Rennspiel	2+	6/2003
Wipeout Fusion	PS2	Action-Rennspiel	2+	6/2003
World Racing	PS2 XBOX GC PC	Rennsimulation	2	6/2003
WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
Freaky Flyers	PS2 XBOX	Action-Rennspiel	3+	11/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	PS2 GC	Action-Rennspiel	3+	6/2003
XGRA	PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	3	12/2003

TOPSPIELE

FORMEL1



F1 2002
1- ELECTRONIC ARTS — PS2 XBOX GC PC

GRAND PRIX 4
1- ATARI — PC

FORMEL EINS 2003
2 SONY — PS2

GRAND PRIX CHALLENGE
2 ATARI — PS2 PC

F1 RACING CHAMPIONSHIP
2- UBISOFT — PS2 PC

OFFROAD

COLIN MCRAE RALLY 4
1 CODEMASTERS — PS2 XBOX PC

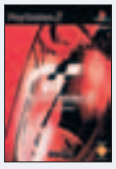
RALLISPORT CHALLENGE
2+ MICROSOFT — XBOX PC

COLIN MCRAE RALLY 3
2+ CODEMASTERS — PS2 XBOX PC

V-RALLY 3
2 ATARI — PS2 XBOX GC PC

ATV QUAD POWER RACING 2
2- ACCLAIM — PS2 XBOX GC

RENNSIMULATION



GRAN TURISMO 3: A-SPEC
1 SONY — PS2

NASCAR RACING 2003 SEASON
1- VIVENDI — PC

DTM RACE DRIVER
2+ CODEMASTERS — PS2 XBOX PC

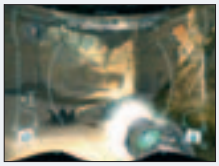
MERCEDES BENZ TRUCK RACING
2+ THQ — PC

MOTO GP 2
2 THQ — XBOX PC

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION-ADVENTURE



METROID PRIME
NINTENDO — 1

ZELDA: THE WIND WAKER
NINTENDO — 1

MAFIA
TAKE 2 — 1

SPLINTER CELL
UBISOFT — 1

MGS 2: SUBSTANCE
KONAMI — 1

HORROR-ADVENTURE

SILENT HILL 3
KONAMI — 1

RESIDENT EVIL ZERO
CAPCOM — 1-

RESIDENT EVIL
ELECTRONIC ARTS — 1-

BLOOD OMEN 2
EIDOS — 1-

DAS DING
VIVENDI — 2+

TRENDSPORT

TONY HAWK'S UNDERGROUND
ACTIVISION — 1

SSX 3
ELECTRONIC ARTS — 1

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
ACTIVISION — 1

AGGRESSIVE INLINE
ACCLAIM — 1-

JET SET RADIO FUTURE
SEGA — 1-

ACTION-ADVENTURE

Actionreich und finster sind die Spiele aus dem Bereich Action- und Horror-Adventure. Besonders stark zeigen sich hier die Konsolen.

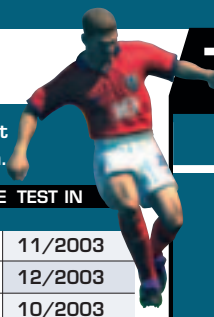
TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Beyond Good & Evil	PS2 XBOX GC PC	Action-Adventure	1-	1/2004
Blood Omen 2	PS2 XBOX GC PC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Mafia	PC	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2	Action-Adventure	1	11/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	PS2 XBOX PC	Action-Adventure	1	6/2003
Metroid Prime	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2	Action-Adventure	1-	6/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	PS2 XBOX GC PC	Action-Adventure	1-	12/2003
Resident Evil	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Resident Evil Zero	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Silent Hill 3	PS2 PC	Horror-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell	PS2 XBOX GC PC	Action-Adventure	1	6/2003
Starfox Adventures	GC	Action-Adventure	1-	6/2003
The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	Action-Adventure	1	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Das Ding	PS2 XBOX PC	Horror-Adventure	2+	6/2003
Ghosthunter	PS2	Horror-Adventure	2-	1/2004
Harry Potter: Die Kammer des Schreckens	PS2 XBOX GC PC	Action-Adventure	2	6/2003
Indiana Jones: Die Legende der Kaisergruft	PS2 XBOX PC	Action-Adventure	2+	6/2003
Luigi's Mansion	GC	Action-Adventure	2+	6/2003
Mission: Impossible - Operation Surma	PS2 XBOX	Action-Adventure	2+	1/2004
Project Zero	PS2 XBOX	Horror-Adventure	2	6/2003
Shenmue 2	XBOX	Action-Adventure	2+	6/2003
Silent Hill 2	PS2 XBOX PC	Horror-Adventure	2	6/2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2 PC	Action-Adventure	2+	8/2003

TRENDSPORT

Nicht nur bei der jungen Generation sind Skateboards, Snowboards und Inliner beliebt. Selbst ältere Zocker haben Spaß mit Tony Hawk und Co.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Aggressive Inline	PS2 XBOX GC	Inline	1-	6/2003
Jet Set Radio Future	XBOX	Inline	1-	6/2003
SSX 3	PS2 XBOX GC	Snowboard	1	12/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2 XBOX GC PC	Skateboard	1	6/2003
Tony Hawk's Underground	PS2 XBOX GC	Skateboard	1	12/2003
WERTUNG "GUT"				
1080° Avalanche	GC	Snowboard	2+	1/2004
Airblade	PS2	Skateboard	2	6/2003
Amped: Freestyle Snowboarding	XBOX	Snowboard	2-	6/2003
Amped 2	XBOX	Snowboard	2+	12/2003
Dark Summit	PS2 XBOX GC	Snowboard	2	6/2003
Dave Mirra's Freestyle BMX 2	PS2 XBOX GC	BMX	2-	6/2003
Disney's Extreme Skate Adventure	PS2 XBOX GC	Skateboard	2+	11/2003
WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
BMX XXX	PS2 XBOX GC	BMX	3+	6/2003

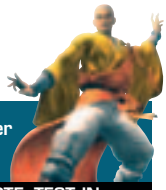
DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.



SPORT

Egal ob Fußball, Golf, Tennis oder American Sports. Das Sport-Genre bietet von knallharten Simulationen bis hin zu witzigen Fun-Versionen viele Facetten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
ESPN NFL Football	PS2 XBOX	American Football	1	11/2003
ESPN NHL Hockey	PS2 XBOX	Eishockey	1-	12/2003
Madden NFL 2004	PS2 XBOX GC PC	American Football	1	10/2003
NHL 2004	PS2 XBOX GC PC	Eishockey	1-	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	PS2 PC	Fußball	1	11/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	PS2 XBOX GC PC	Golf	1-	6/2003
Top Spin	XBOX	Tennis	1	1/2004
WERTUNG "GUT"				
All-Star Baseball 2004	PS2	Baseball	2	6/2003
Anstoß Action	PC	Fußball	2	6/2003
Beach Spikers	GC	Volleyball	2+	6/2003
Dead or Alive: Xtreme Beachvolleyball	XBOX	Volleyball	2-	6/2003
ESPN Int. Winter Sports	PS2 XBOX GC	Wintersport	2-	6/2003
ESPN NBA Basketball	PS2 XBOX	Basketball	2+	11/2003
FIFA Football 2004	PS2 XBOX GC PC	Fußball	2	12/2003
International Superstar Soccer 2	PS2 XBOX GC	Fußball	2-	6/2003
Knockout Kings 2003	GC	Boxen	2	6/2003
Links 2003	PC	Golf	2	6/2003
NBA Courtside 2002	GC	Basketball	2-	6/2003
NBA Inside Drive 2003	XBOX	Basketball	2	6/2003
NBA Live 2004	PS2 XBOX GC PC	Basketball	2+	12/2003
NBA Street Vol.2	PS2 XBOX GC	Basketball	2+	6/2003
NHL Hitz Pro	PS2 XBOX GC	Eishockey	2-	6/2003
Outlaw Golf	PS2 XBOX GC PC	Golf	2-	1/2004
Rocky	PS2 XBOX GC	Boxen	2	6/2003
RTL Skispringen 2004	PS2 PC	Wintersport	2	12/2003
Sega Soccer Slam	PS2 XBOX GC	Fußball	2	6/2003
TIF: This Is Football 2003	PS2	Fußball	2+	6/2003
Virtua Tennis 2	PS2	Tennis	2+	6/2003



BEAT'EM-UP

Nur auf den Konsolen – und auf der PlayStation2 im Speziellen – findet der Prügelfan genügend Auswahl für gepflegte Kämpfe Mann gegen Mann.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Dead or Alive 2	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Dead or Alive 3	XBOX	Beat'em-Up	1-	6/2003
Soul Calibur 2	PS2 XBOX GC	Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	PS2	Beat'em-Up	1	8/2003
WERTUNG "GUT"				
Bloody Roar: Primal Fury	GC	Beat'em-Up	2	6/2003
Def Jam Vendetta	PS2 GC	Wrestling	2+	8/2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2 XBOX	Beat'em-Up	2+	6/2003
Super Smash Bros. Melee	GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
Tekken Tag Tournament	PS2	Beat'em-Up	2	6/2003
WWE Smackdown! Here comes the Pain!	PS2	Wrestling	2+	1/2004

TOPSPIELE

BASKETBALL

ESPN NBA BASKETBALL
2+ | SEGA | PS2 XBOX

NBA LIVE 2004
2+ | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC PC

NBA STREET VOL.2
2+ | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC

NBA INSIDE DRIVE 2003
2 | MICROSOFT | XBOX

NBA COURTSIDE 2002
2- | NINTENDO | GC

FUSSBALL

PRO EVOLUTION SOCCER 3
1 | KONAMI | PS2 PC

TIF: THIS IS FOOTBALL 2003
2+ | SONY | PS2

ANSTOSS ACTION
2 | ASCARON | PC

FIFA FOOTBALL 2004
2 | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC PC

ISS 2
2- | KONAMI | PS2 XBOX GC

BEAT'EM-UP

SOUL CALIBUR 2
1 | EA/NINTENDO | PS2 XBOX GC

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
1 | SONY | PS2

DEAD OR ALIVE 3
1- | MICROSOFT | XBOX

TEKKEN 4
1- | SONY | PS2

DEF JAM VENDETTA
2+ | ELECTRONIC ARTS | PS2

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ADVENTURE

FLUCHT VON MONKEY ISLAND
LUCAS ARTS — PS2, PC — 1-

BAPHOMETS FLUCH 3
THQ — PS2, XBOX, PC — 2+

RUNAWAY
DTP — PC — 2+

SHADOW OF MEMORIES
KONAMI — PS2, XBOX, PC — 2

PRISONER OF WAR
CODEMASTERS — PS2, XBOX, PC — 2-

ROLLENSPIEL

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.
LUCAS ARTS — XBOX, PC — 1

BALDUR'S GATE 2
INTERPLAY — PC — 1

MORROWIND
UBISOFT — XBOX, PC — 1-

FINAL FANTASY X
SONY — PS2 — 1-

DARK CHRONICLE
SONY — PS2 — 2+

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MONKEY BALL
SEGA — GC — 2

FREQUENCY
SONY — PS2 — 2

DOG'S LIFE
SONY — PS2 — 2

SUPER BUST-A-MOVE 2
ACCLAIM — GC — 2

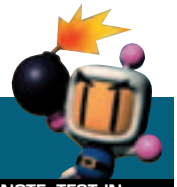
HARRY POTTER QUIDDITCH-WM
ELECTRONIC ARTS — PS2, XBOX, GC, PC — 2

ROLLENSPIELE

Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baldur's Gate 2	PC	Rollenspiel	1	6/2003
Diablo 2	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Final Fantasy X	PS2	Rollenspiel	1-	6/2003
Flucht von Monkey Island	PS2, PC	Adventure	1-	6/2003
Morrowind	XBOX, PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Phantasy Star Online Episode I & II	XBOX, GC	Online-Rollenspiel	1-	8/2003
Star Wars Knights of the old Republic	XBOX, PC	Rollenspiel	1	10/2003
WERTUNG "GUT"				
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	PS2, XBOX	Rollenspiel	2	1/2004
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	PS2, XBOX, PC	Adventure	2+	1/2004
Breath of Fire 5: Dragon Quarter	PS2	Rollenspiel	2-	12/2003
Dark Age of Camelot	PC	Rollenspiel	2+	6/2003
Dark Chronicle	PS2	Online-Rollenspiel	2+	10/2003
Eve Online	PC	Online-Rollenspiel	2-	10/2003
Everquest Europa	PC	Online-Rollenspiel	2	6/2003
Gothic 2	PC	Rollenspiel	2+	6/2003
Kingdom Hearts	PS2	Rollenspiel	2	11/2003
Lost Kingdoms	GC	Rollenspiel	2	6/2003
Neverwinter Nights	PC	Rollenspiel	2	6/2003
Prisoner of War	PS2, XBOX, PC	Adventure	2-	6/2003
Runaway	PC	Adventure	2+	6/2003
Shadow of Memories	PS2, XBOX, PC	Adventure	2	6/2003
Summoner: A Goddess Reborn	GC	Rollenspiel	2	6/2003
Summoner 2	PS2	Rollenspiel	2-	6/2003
Temple of Elemental Evil	PC	Rollenspiel	2-	12/2003
WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
Evolution Worlds	GC	Rollenspiel	3	6/2003
Fluch der Karibik	XBOX, PC	Rollenspiel	3+	10/2003
Löwenherz	PC	Rollenspiel	3+	10/2003
Myst 3: Exile	PS2, XBOX, PC	Adventure	3+	6/2003

GESCHICKLICHKEIT/DENKSPIEL

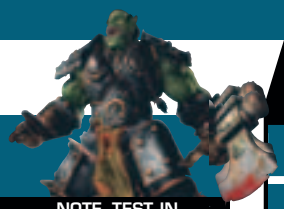


Wer gerne alleine oder in lustiger Runde seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellt, wird bei der folgenden Auswahl fündig:

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "GUT"				
Dog's Life	PS2	Geschicklichkeit	2	12/2003
Eggo Mania	PS2, XBOX, GC	Geschicklichkeit	2-	6/2003
Findet Nemo	PS2, XBOX, GC, PC	Geschicklichkeit	2-	12/2003
Frequency	PS2	Musikspiel	2	6/2003
Gregory Horror Show	PS2	Geschicklichkeit	2-	12/2003
Harry Potter Quidditch-WM	PS2, XBOX, GC, PC	Geschicklichkeit	2	1/2004
Mario Party 4	GC	Geschicklichkeit	2-	6/2003
Space Channel 5 Pt 2	PS2	Musikspiel	2-	6/2003
Super Bust-a-Move 2	GC	Geschicklichkeit	2	11/2003
Super Monkey Ball	GC	Geschicklichkeit	2	6/2003
You don't know Jack 4	PC	Denkspiel	2	11/2003

DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET.

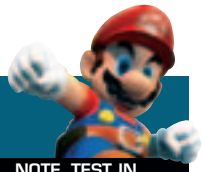
SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.



STRATEGIE/SIMULATION

Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Age of Mythology	PC	Echtzeit-Strategie	1	6/2003
Anno 1503	PC	Aufbau-Strategie	1-	6/2003
C&C Generäle: Stunde Null	PC	Echtzeit-Strategie	1-	12/2003
Civilization 3	PC	Runden-Strategie	1	6/2003
Die Sims brechen aus	PS2 XBOX GC	Simulation	1-	1/2004
Eurofighter Typhoon	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
Falcon 4.0	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
IL-2 Forgotten Battles	PC	Flug-Simulation	1-	8/2003
Pikmin	GC	Echtzeit-Strategie	1-	6/2003
Spellforce: The Order of Dawn	PC	Echtzeit-Strategie	1	1/2004
Warcraft 3	PC	Aufbau-Strategie	1	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Ace Combat 4: Distant Thunder	PS2	Flug-Simulation	2-	6/2003
Age of Wonders: Shadow Magic	PC	Runden-Strategie	2	11/2003
American Conquest	PC	Echtzeit-Strategie	2	10/2003
Anstoß 4: Edition 03/04	PC	Fußball-Manager	2	12/2003
Doshin the Giant	GC	Echtzeit-Strategie	2	6/2003
Dynasty Tactics	PS2	Runden-Strategie	2-	6/2003
Empires die Neuzeit	PC	Echtzeit-Strategie	2+	12/2003
Enigma	PC	See-Simulation	2-	8/2003
Fire Department	PC	Action-Simulation	2	11/2003
Fußballmanager 2004	PS2 XBOX PC	Fußball-Manager	2	1/2004
Homeworld 2	PC	Echtzeit-Strategie	2	11/2003
No Man's Land	PC	Echtzeit-Strategie	2	10/2003
Republic: The Revolution	PC	Runden-Strategie	2-	11/2003
Rise of Nations	PC	Echtzeit-Strategie	2	8/2003
Themepark World	PS2 PC	Runden-Strategie	2	6/2003
War of the Ring	PC	Echtzeit-Strategie	2	1/2004
World War 2 Frontline Command	PC	Echtzeit-Strategie	2+	8/2003
Zoo Tycoon: Complete Collection	PC	Aufbau-Strategie	2-	11/2003



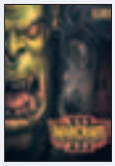
JUMP'N'RUN

Das klassische Jump'n'Run-Genre ist zwar langsam am Aussterben, doch noch immer gibt es echte Highlights für alle Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	PS2	Jump'n'Run	1	6/2003
Jak 2: Renegade	PS2	Jump'n'Run	1-	11/2003
Kya: Dark Lineage	PS2	Jump'n'Run	1-	1/2004
Ratchet & Clank 2	PS2	Jump'n'Run	1	1/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PS2 XBOX GC PC	Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly Raccoon	PS2	Jump'n'Run	1-	6/2003
Super Mario Sunshine	GC	Jump'n'Run	1-	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	2	6/2003
Klonoa 2: Lunatea's Veil	PS2	Jump'n'Run	2+	6/2003
Oddworld: Munch's Oddysee	XBOX	Jump'n'Run	2	6/2003

TOPSPIELE

STRATEGIE



WARCRAFT 3
1 | VIVENDI | PC

AGE OF MYTHOLOGY
1 | MICROSOFT | PC

SPELLFORCE
1 | JOWOOD | PC

C&C GENERÄLE: STUNDE NULL
1- | ELECTRONIC ARTS | PC

PIKMIN
1- | NINTENDO | GC

SIMULATION

FALCON 4.0
1- | HASBRO | PC

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
1- | UBISOFT | PC

DIE SIMS BRECHEN AUS
1- | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC

EUROFIGHTER TYPHOON
1- | RAGE | PC

AQUANOX 2: REVELATION
2+ | KOCH MEDIA | PC

JUMP'N'RUN

RATCHET & CLANK 2
1 | SONY | PS2

JAK 2: RENEGADE
1- | SONY | PS2

SUPER MARIO SUNSHINE
1- | NINTENDO | GC

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
1- | UBISOFT | PS2 XBOX GC PC

KYA: DARK LINEAGE
1- | ATARI | PS2

INHALT

CHEATS

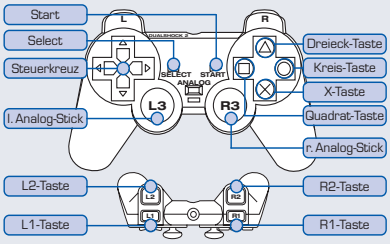
SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	70	PS2 XBOX GC PC
DIE SIMS – HOKUS POKUS	72	PC
MEDAL OF HONOR RISING SUN	72	PS2 XBOX GC
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	71	PS2 XBOX GC
OUTLAW VOLLEYBALL	73	XBOX
STAR WARS ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE	73	GC
TERMINATOR 3: REBELLION DER...	73	PS2
TOM CLANCY'S: RAINBOW SIX 3	71	XBOX
TRUE CRIME: STREETS OF LA	73	GC

TIPPS & TRICKS

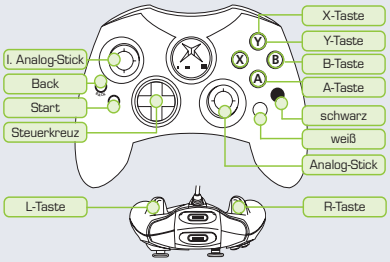
SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	90	PS2 XBOX GC PC
DIE SIMS BRECHEN AUS	80	PS2 XBOX GC
FIFA FOOTBALL 2004	78	PS2 XBOX GC PC
MAX PAYNE 2	76	PS2 XBOX GC
MEDAL OF HONOR RISING SUN	82	PS2 XBOX GC
TRUE CRIME: STREETS OF LA	95	PS2 XBOX GC PC
WWE SMACKDOWN: HERE COMES THE PAIN!	74	PS2

DIE CONTROLLER

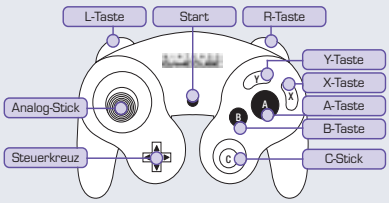
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Das neue "Der Herr der Ringe"-Spiel glänzt wieder durch einen heftigen Schwierigkeitsgrad. Um Ihnen die Schlacht um Mittelerde etwas zu erleichtern, haben wir hier ein paar nützliche Codes zusammengetragen.

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die Cheats bei gedrückten Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) ein:

1000 Erfahrungspunkte

Aragorn ..... ▲, ■, ▲, ✕
Faramir ..... ■, ▲, ▲, ■
Frodo ..... ▲, ▲, ▲, ▼
Gandalf ..... ●, ▲, ▲, ▼
Gimli ..... ●, ●, ▲, ✕
Legolas ..... ✕, ▲, ▲, ✕
Merry ..... ▼, ▼, ■, ✕
Pippin ..... ▲, ✕, ■, ✕
Sam ..... ▲, ✕, ▼, ✕

Diesen Vorgang können Sie so oft wiederholen wie Sie wollen.

Fähigkeiten auf Level 8

Aragorn ..... ▲, ■, ▲, ▲
Faramir ..... ●, ▼, ▼, ▼
Frodo ..... ●, ●, ▼, ▼
Gandalf ..... ●, ■, ▼, ▼
Gimli ..... ✕, ●, ▼, ■
Legolas ..... ■, ▲, ▲, ▼
Merry ..... ▲, ▲, ✕, ■
Pippin ..... ■, ▲, ▲, ●
Sam ..... ●, ●, ▲, ▲

Versteckter Charakter Faramir

Faramir: ..... ✕, ✕, ▲, ▲

ACHTUNG: Folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Spiel einmal erfolgreich durchgespielt haben und ein entsprechender Spielstand auf der Memory Card vorhanden ist:

Unbegrenzt Schusswaffen ..... ■, ■, ▼, ●
Unverwundbarkeit ..... ■, ●, ■, ▲
Volle Gesundheit ..... ■, ■, ●, ●
Nur zerstörerische Angriffe ..... ▲, ▲, ▲, ▼
Perfekt-Modus ..... ●, ▼, ▲, ▲
Alle Angriffs-Upgrades ..... ▲, ▼, ▲, ■
Zielanzeige ..... ▼, ●, ▲, ■

4-Hit-Combos

Aragorn ..... ▲, ■, ▲, ▼
Faramir ..... ✕, ■, ▲, ✕
Frodo ..... ▼, ■, ▼, ●
Gandalf ..... ▼, ▲, ▲, ●
Gimli ..... ▲, ■, ▲, ✕
Legolas ..... ✕, ●, ▲, ■
Merry ..... ▲, ✕, ■, ■
Pippin ..... ✕, ✕, ▼, ●
Sam ..... ▲, ▼, ▲, ▲

Versteckte Charaktere

Frodo ..... ●, ■, ■, ✕
Merry ..... ✕, ▼, ▼, ✕
Pippin ..... ▲, ●, ■, ▼

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Pausieren Sie eine Mission und geben Sie bei gedrückter L- und R-Taste folgende Tastenkombinationen ein:

1000 Erfahrungspunkte

Aragorn ..... ▲, X, Y, A
Frodo ..... ▼, Y, ▲, ▼
Gandalf ..... B, Y, ▲, ▼
Gimli ..... B, B, Y, A
Legolas ..... A, Y, ▲, A
Sam ..... Y, A, ▼, A

Folgendes funktioniert erst, wenn Sie bereits einmal durchgespielt haben:

Perfekt-Modus ..... B, ▼, Y, A
Alle Angriffs-Upgrades ..... ▲, ▼, Y, X
Nur zerstörerische Angriffe ..... Y, ▲, Y, ▼
Unbegrenzt Schusswaffen ..... X, X, ▼, B
Unverwundbarkeit ..... X, B, X, ▲
Volle Gesundheit ..... X, X, B, B
Zielanzeige ..... ▼, B, ▲, X

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie folgende Cheats bei gedrückter L- und R-Taste ein:

1000 Erfahrungspunkte

Aragorn: ..... ▲, B, Y, A
Frodo: ..... ▼, Y, ▲, ▼
Gandalf: ..... X, Y, ▲, ▼
Gimli: ..... X, X, Y, A
Legolas: ..... A, Y, ▲, A
Sam: ..... Y, A, ▼, A

Folgende Cheats funktionieren erst nach einmaligem Durchspielen:

Perfekt-Modus: ..... X, ▼, Y, A
Alle Angriffs-Upgrades: ..... ▲, ▼, Y, B
Nur zerstörerische Angriffe: ..... Y, ▲, Y, ▼
Unbegrenzt Schusswaffen: ..... B, B, ▼, X
Unverwundbarkeit: ..... B, X, B, ▲
Volle Gesundheit: ..... B, B, X, X
Zielanzeige: ..... ▼, X, ▲, B

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Abenteuer bereits einmal durchgespielt haben. Drücken Sie in einer Mission die Esc-Taste und geben Sie folgende Ziffern bei gedrückter linker Shift-, linker Strg- und linker Alt-Taste ein:

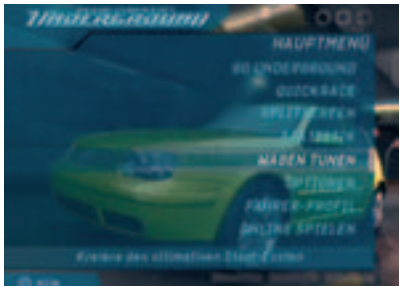
Alle Angriffs-Upgrades 8967
Nur zerstörerische Angriffe 6869
Unbegrenzt Schusswaffen 7795
Unverwundbarkeit 7578
Perfekt-Modus 5967
Volle Gesundheit 7755
Zielanzeige 9587

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Folgende Cheats der deutschen Version haben wir für Sie ausprobiert. Geben Sie die aufgeführten Tastenkombinationen im Hauptmenü des Spiels zügig ein. Wichtig: Es erfolgt keinerlei Bestätigung, dass der Cheat richtig eingegeben wurde. Aber es funktioniert. Sollten Sie nicht erfolgreich sein, verändern Sie doch mal die Eingabegeschwindigkeit.

Alle Rundkurse freischalten
. . . . . R1, R1, R1, R2, R2, R2, ●
Alle Drag-Kurse freischalten
. . . . . →, ●, ←, R1, ●, L1, L2, R2
Alle Drift-Kurse freischalten
. . . . . ←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2
Alle Sprint-Kurse ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓
Alle physikalischen Eigenschaften des Fuhrparks . . . . . R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1



▲ **EINGABE:** Hier im Hauptmenü erfolgt zügig die Eingabe der Tastenkombinationen.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen im Hauptmenü des Spiels ein.

Unbegrenzt Nitros . . . . A, B, Y, Y, A, A, B
Alle Rundkurse freischalten
. . . . . ↓, R, R, R, ●, ●, ●, X
Alle Drag-Kurse freischalten
. . . . . →, X, ←, R, X, L, ○, ●
Alle Drift-Kurse freischalten
. . . . . →, →, →, →, ←, ●, R, ○
alternative Eingabe . . . ←, ←, ←, ←, →, ●, R, ○
Alle Sprint-Kurse freischalten
. . . . . ↑, ●, ●, ●, R, ↓, ↓, ↓

▲ **FREIGESCHALTET:** Durch die Cheat-Codes stehen alle Rundkurse parat.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen im Hauptmenü des Spiels ein.

Alle Rundkurse freischalten
. . . . . ↓, R, R, R, X, X, X, Z
Alle Drag-Kurse freischalten
. . . . . →, Z, ←, R, Z, L, Y, X
Alle Drift-Kurse freischalten
. . . . . ←, ←, ←, ←, →, X, R, Y
Alle Sprint-Kurse freischalten
. . . . . ↑, X, X, X, R, ↓, ↓, ↓

FINDET NEMO

Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen im Startscreen des Spiels ein. Achten Sie aber darauf, dass nicht versehentlich die automatische Demo startet. In diesem Fall müssen Sie die Eingabe erneut tätigen.

Jede richtige Eingabe wird mit einer Meldung bestätigt. Damit die Cheats auch aktiviert werden können, müssen Sie zunächst starten. Brechen Sie das Spiel ab und Sie befinden sich in der Level-Auswahl. Die Taste BACK zaubert die Optionen hervor. Unter der Funktion Cheats aktivieren Sie nun den gewünschten Effekt.

Viel Glück auf der langen Reise mit dem kleinen frechen Clownfisch.

Zusätzlichen Level freischalten
Y, X, B, B, X, Y, Y, X, B, B, X, Y, Y, B, X, Y, X, B, B, Y

Unverwundbar
Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X, B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B, Y

Level-Anwahl
Y, Y, Y, X, X, B, X, Y, B, X, Y, X, Y, X, Y, B, Y, Y

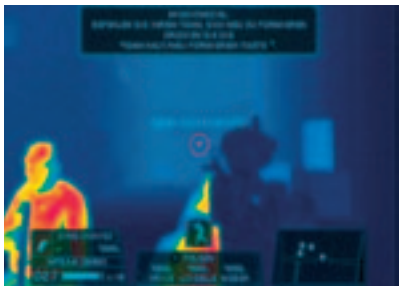
Credits aufrufen
Y, X, B, Y, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, X, B, Y, X, B, Y, X, B, B, Y, X, B

▲ **FREIGESCHALTET:** Hier aktivieren Sie die Cheats nach Belieben.

TOM CLANCY'S: RAINBOW SIX 3

Ein Traum wird wahr. Unverwundbar durch die Gegend rennen. Geben Sie während einer Mission schnell folgende Tastenkombination ein
. . . . . ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A

Als Bestätigung wird kurz die Meldung "God Activated" inmitten des Bildschirms eingeblendet. Fortan sind Sie unverwundbar. Allerdings nur Sie, Ihr Team und befreite Geiseln können nach wie vor Opfer der Gegner werden.



▲ **GOD MODE:** Dank des Cheats brauchen Sie Kugeln nicht mehr zu fürchten.

SPELLFORCE

Die folgenden Cheats geben Sie einfach in der Konsole ein. Die Konsole rufen Sie mit der Taste [+] auf (neben der Enter-Taste zu finden).

Ab der Spielversion 1.02 wird die Konsole mit den Tasten [+] + [Strg] geöffnet. Benutzen Sie bitte die Taste [+] neben der Taste [Enter]. Die Taste [+], die sich rechts auf dem Ziffernblock befindet, bringt keinen Effekt.

Nach jeder Eingabe müssen Sie zur Bestätigung die Taste [Enter] drücken.

Effekt . . . . . Cheat

unverwundbar
. . . . . Application:SetGodMode(1)

x = Einheiten von jedem Rohstoff, benutzen Sie beispielsweise als Wert 1000
. . . . . Application:GiveMeGoods(x)

Unendlich viel Mana
. . . . . Application:SetNoManaUsage(1)

Helden schnell erschaffen
. . . . . Application:FastHeroCast(1)

Schneller Bauen
. . Application:SetBuildingFastBuildMode(1)

Alle Einheiten
. . . . Application:SetFigureTechTreeMode(1)

Alle Gebäude
. . Application:SetBuildingTechTreeMode(1)

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Die richtigen Passwörter für die Xbox lauten:

Achilleskopf ..... CARDINAL
Kugelpanzer ..... WRASSE
Unsichtbare Soldaten ..... PARROT
Gummigranaten ..... BETTA
Alle Wiederholungsobjekte ..... BOXFISH
Unsterblichkeit ..... BANNER
Männer mit Hüten ..... DOTTYBACK
Silberne Kugel ..... BATFISH
Unbegrenzte Munition ..... JAWFISH
Alle Missionen freischalten ..... TUSKFISH

Genaue Hinweise darauf, wo die Passwörter eingegeben werden, lesen Sie bei den PlayStation2-Cheats zu Medal of Honor Rising Sun.

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Die richtigen Passwörter für den Cube lauten:

Achilleskopf ..... CICHLID
Kugelpanzer ..... GOURAMI
Unsichtbare Soldaten ..... ZEBRA
Gummigranaten ..... MOOR
Alle Wiederholungsobjekte ..... LOACH
Unsterblichkeit ..... BENGAL
Männer mit Hüten ..... TETRA
Silberne Kugel ..... PLECO
Unbegrenzte Munition ..... DISCUS
Alle Missionen freischalten ..... TUSKFISH
Perfektionist ..... BOTIA
Scharfschütze ..... LELEUPI

Genaue Anweisungen dazu, wo die Passwörter eingegeben werden, lesen Sie bei den PS2-Cheats zu Medal of Honor Rising Sun.

DIE SIMS – HOKUS POKUS

Magierduelle gewinnen

Gewusst wie! Mit dem richtigen Gegenzauber erleichtern Sie sich die Magierkämpfe.

Zauber ..... Gegenzauber
Blauer Tornado
.. Schwarzer Blizzard/rote Welle/weißer Blitz
Gelber Schwefel
..... Blauer Tornado/schwarzer Blizzard
Rote Welle
..... Weißer Blitz/gelber Schwefel
Weißer Blitz
..... Gelber Schwefel/schwarzer Blizzard
Schwarzer Blizzard
..... Blauer Tornado/rote Welle

Drachen zum Futtern überreden

Warum will das Schuppentier nicht an seinen Napf gehen? Versuchen Sie doch einmal, den Kleinen mit Blumen (beispielsweise Tulpen) zu locken.

Geld!

Öffnen Sie mit der Tastenkombination: **[STRG] + [ALT] + [SHIFT] + [C]** die Cheatkonsole (alternativ die **[ALT]**-Taste bei der Kombination weglassen).

Geben Sie nun rosebud ein. Dafür erhalten Sie 1000 Geldeinheiten. Jede erneute Eingabe zaubert weitere 1000 aufs Konto. Ganz große Geldnöte lösen Sie durch Eingabe von !; (Ausrufezeichen gefolgt von einem Semikolon). Dies bewirkt die Wiederholung des letzten Cheats. Na? Ist der Groschen gefallen?

Rechnungen vergessen?

Liegt eine Rechnung im Briefkasten, lassen Sie diese doch einmal so lange darin liegen, bis die nächste kommt. Manchmal vergisst das Spiel die erste Rechnung ganz einfach.

TIPP DES MONATS

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Nachdem Sie einen Speicherstand erstellt haben, gelangen Sie beim Starten in das reguläre Menü des Spiels. Wechseln Sie von hier aus in den Unterpunkt "Optionen". Wählen Sie die Funktion "Passwörter" aus und es erscheint eine Eingabemöglichkeit in Form einer alten Schreibmaschine. Geben Sie hier die aufgeführten Passwörter ein und bestätigen Sie mit der Taste "SEND" (links unten auf der Tastatur).

Kehren Sie dann zurück in das vorherige Menü und kontrollieren Sie den Punkt "Bonus". Die Funktionen sind dort aufgeführt, die richtigen Passwörter vorausgesetzt.

Um die Boni zu nutzen, müssen Sie an die gewünschte Option noch ein rotes Kreuz setzen. Kehren Sie dann zurück und speichern Sie das veränderte Profil ab.

Passwort ..... MANDARIN
Effekt ..... Achilleskopf
(Nur Kopftreffer neutralisieren Ihre Gegner.)

Passwort ..... PUFFER
Effekt ..... Scharfschütze

Passwort ..... TANG
Effekt ..... Kugelpanzer

Passwort ..... TRIGGER
Effekt ..... Unsichtbare Soldaten

Dieser Effekt dient nur zu Ihrer Belustigung. Alle Soldaten sind ab sofort unsichtbar. Wie in einem Science-Fiction-Streifen "fliegen" die Waffen durch die Gegend und feuern auf Sie. Sogar der Soldat, der auf der Schiffsbrücke im Optionsmenü Wache schiebt, ist nicht zu sehen und nur noch sein Helm gleitet hin und her.)

Passwort ..... HOGFISH
Effekt ..... Perfektionist
Sie sterben beim ersten Treffer.

Passwort ..... DAMSEL
Effekt ..... Gummigranaten

Passwort ..... GARIBALDI
Effekt ..... Alle Wiederholungsobjekte

Passwort ..... SPINEFOOT
Effekt ..... Große Arme
Wird nicht in der Liste angezeigt. Der Effekt zeigt sich später im Spiel: Alle Charaktere besitzen gewaltige Unterarme, die stark an die "Spinatwerbefigur" Popeye erinnern.

Passwort ..... SEAHORSE
Effekt ..... Männer mit Hüten

Passwort ..... TILEFISH
Effekt ..... Silberne Kugel
Ein Treffer genügt, um einen Gegner zu neutralisieren.

Passwort ..... GOBY
Effekt ..... Unbegrenzte Munition

Passwort ..... BUTTERFLY
Effekt ..... Alle Missionen freischalten
Wird nicht in der Liste angezeigt. Sie können nun, nachdem Ihr Profil gespeichert ist, alle Levels auf der Übersichtskarte anwählen. Folgende Missionen sind anwählbar geworden:

- Day of Infamy
- Pearl Harbor
- Der Fall der Philippinen
- Angriff auf Guadalcanal
- Pistol Petes Ende
- Showdown in Singapur
- Auf der Suche nach Yamashita's Gold
- Die Brücke am Kwai
- Sabotage auf hoher See

▲ **LEVELANWAHL:** Das richtige Passwort öffnet Ihnen alle Missionen.

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE

Geben Sie die folgenden Passwörter im entsprechenden Menü in den Optionen ein.

Schwierigkeitsgrad Ace Mode .... **WHATTHE?**
Schwierigkeitsgrad Easy Mode ..... **WIMPIAM!**
Credits (Abspann) freischalten .. **LOOKMOM!**
Spieldokumentation freischalten .. **THEDUDES**

"Star Wars"-Arcade-Spiel aus den 80er-Jahren
Das finden Sie unter Special Features in den Optionen ..... **FREEPLAY**

Schwarz-Weiß-Modus ..... **NOCOLOR?**

Art/Bilder-Galerie freischalten .... **!KOOLART**

Musiktitel freischalten ..... **HARKHARK**

Death-Star im Coop-Mode freischalten
..... **YFCEDFRH/DSAGAIN?**

"Star Wars" Arcade freischalten
..... **RTJPFC!G / TIMEWARP**

T-16-Skyhopper für den VS-Mode freischalten
..... **FARMBOY?**

TIE-Fighter im Coop-Mode freischalten
..... **MCKEMAKD/ONESHOT!**

Y-Wing für die Mission Revenge of the Empire freischalten ..... **YOUDAMAN**

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Auch für die GameCube-Version können wir Ihnen alle Cheats verraten.

Nick in einen anderen Charakter verwandeln
Benutzen Sie einen der nachfolgenden Codes als Eintrag auf Ihrem Nummernschild. Schon treten Sie statt mit Nick mit einem völlig anderen Charakter an.
HAWG, JASS, PHAM, M1K3, BRUZ, B00B, TATS, MRFU, TFAN, MNKY, J1MM, P1MP, FATT, 5WAT, B00Z, HARA, FUZZ, B1G1, ROSA, HURT_M3

Geben Sie die folgenden Codes ein, während Sie die Stadtkarte von LA aufgerufen haben.

Nicks Koordinaten einblenden ..... X, Y, Y
Alle Fahrzeuge in den Garagen aktivieren
..... ↑, →, ↓, ←, ↑, A

Geben Sie die folgenden Codes ein, während Sie ein aktuelles Spiel pausiert haben.
Alle Fahrmanöver freischalten .. ←, →, ←, →, A
Alle Kampfgriffe freischalten .... ↑, ↓, ↑, ↓, A
Alle Waffen freischalten ..... →, ←, →, ←, A

TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN

Geben Sie die Cheat-Codes in das vorgesehene Cheat-Menü ein. Dieses befindet sich in den Optionen. Die Cheats selbst werden nicht als Tastenkombination eingegeben. Vielmehr werden die entsprechenden Symbole mir den Tasten ↑ und ↓ eingestellt. Drücken Sie abschließend die ✕-Taste zur Bestätigung. Eine Meldung unten im Bildschirm wird eingeblendet.

Mehr Lebensenergie für TX
(Ihr Gegner) ..... □, △, □, △, ○, ✕, ○, ✕

Mehr Lebensenergie im Kampf mit TX
(Für Sie selbst) .... △, △, □, ✕, ○, △, □, ○

Alle Future-Waffen . ✕, ✕, ✕, △, ○, ○, □, ✕

Alle Past-Waffen ... ○, ○, △, □, ✕, △, △, □

Mission wird automatisch als
komplett deklariert . □, □, △, ○, ○, ✕, □, △

Immer mit dem TX Endoskeleton
unterwegs ..... △, □, △, ✕, △, △, △, △

Unverwundbar ..... □, □, ✕, △, ✕, ○, ✕, ○

Mehr Schaden – Quadruple Damage
..... △, △, △, △, □, ✕, ○, □

Unbegrenzt Munition
..... ✕, △, △, △, ✕, ○, ✕, □

OUTLAW VOLLEYBALL

Alle Charaktere freischalten
Geben Sie den folgenden Code in der Charakterauswahl ein. Halten Sie dabei die Taste L gedrückt ..... ←, ○, →, ○

Alle Plätze freischalten
Geben Sie den folgenden Code im Exhibition-Mode ein, während Sie den Platz auswählen können. Halten Sie während der gesamten Eingabe die Taste L gedrückt
..... ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →

Big-Boobie-Mode
Räusper. Geben Sie während eines Spiel schnell die folgende Tastenkombination ein, während Sie die Taste L gedrückt halten
..... B, ↑, ↑, B, Y

Big-Head-Mode
Geben Sie während eines Spiel schnell die folgende Tastenkombination ein, während Sie die Taste L gedrückt halten ..... B, A, B, Y

Maximale Spielereigenschaften
Halten Sie während eines Spiels R gedrückt und geben Sie Folgendes ein ..... ←, ○, →, ○

Wichtige Hotlines

Wer kennt das nicht? Der verflixte Endgegner will einfach nicht klein beigeben! Abhilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt. Bedenken Sie aber bitte, dass mancher Service nicht gerade billig ist.

Unser Tipp: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

ALLE SPIELETITEL	**0190 - 82 46 83**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
ACCLAIM	**0190 - 82 46 63**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
ACTIVISION	**0190 - 51 00 55**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr,	
..... Sa.-So. 16 - 18 Uhr	
ATARI	**0190 - 77 18 83**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr	
AVALON	**0190 - 77 18 88**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
CODEMASTERS	**0190 - 90 00 45**
1,24 Euro/Min. ..... Abfrage	
EIDOS	**0190 - 83 95 82**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 10 - 22 Uhr	
ELECTRONIC ARTS	**0190 - 77 66 33**
1,24 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr,	
..... 14 - 17.30 Uhr	
KONAMI	**0190 - 82 46 94**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 08 - 24 Uhr	
MICROSOFT (XBOX)	**01805 - 25 11 99**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 08 - 18 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA)	**0190 - 00 00 00**
0,51 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA) TECHNIK	**01805 - 00 58 06**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr	
SCED (PS2)	**0190 - 57 85 78**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
SCED (PS2) TECHNIK	**01805 - 76 69 77**
0,12 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr	
SUNFLOWERS	**06104 - 94 82 0**
Festnetztarif. ..... Mo./Mi./Fr. 10 - 16 Uhr	
SWING	**02131 - 40 66 49 9**
Festnetztarif ..... Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr	
TAKE 2	**0190 - 8732 68 36**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr	
THQ	**0190 - 50 55 11**
0,62 Euro/Min. ..... Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr	
UBI SOFT	**0190 - 88 24 12 10**
1,86 Euro/Min. ..... Mo.-So. 11 - 24 Uhr	

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder kam mehr der Verdacht an Abzocke auf? Lassen Sie uns das einfach per E-Mail wissen.
tipps@cypress.de

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN

Wir wollen, dass Sie auch beim Knochenbrechen elegant aussehen – hier unsere Tipps zu THQ's neuem Wrestler-Spiel.

KLEINE WAFFENKUNDE

Sie können während eines Kampfes jede Menge Waffen nutzen, um Ihre Gegner zu schwächen. Verlassen Sie einfach während des Matches mit der R1-Taste den Ring und positionieren Sie sich in der Mitte einer Ringseite. Schauen Sie nun in Richtung Matte und drücken erneut die R1-Taste. Ihr Charakter holt nun eine Waffe unter dem Ring hervor. Mit der ✕-Taste können Sie dem Gegner diese über die Rübe ziehen. Wollen Sie die Waffe wieder loswerden, werfen Sie sie mit der ○-Taste auf den Kontrahenten oder lassen Sie sie mit der R1-Taste einfach wieder fallen. An den Seiten des Rings finden Sie die folgenden praktischen Helfer:

Vorschlaghammer
Den Vorschlaghammer finden Sie am unteren Ende des Rings.

Stuhl
Diese "klassische" Wrestling-Waffe finden Sie sowohl unter der linken, als auch unter der rechten Seite des Rings.

Tisch
Einen vielseitig einsetzbaren Klapptisch finden Sie am oberen Ende des Rings. Diesen können Sie dem Gegner nicht nur um die Ohren hauen, sondern auch im Ring aufstellen und das Gegenüber mit einer Attacke hindurch dreschen.

ACHTUNG:

Im Hauptmenü des Spiels finden Sie unter Options/Match Rules den Punkt DQ. Diesen sollten Sie deaktivieren, wenn Sie Ihren Gegner mit einer Waffe windelweich prügeln wollen, ansonsten wird Sie der Referee bei einem Waffeneinsatz sauer und disqualifiziert Sie umgehend. Alternativ (und eigentlich auch eleganter) können Sie "versehentlich" den Referee k.o. schlagen. Denn wenn er eine unfaire Attacke nicht sieht, bricht er den Kampf auch nicht ab. Klingt doch logisch, oder etwa nicht? Was er nicht weiß, macht ihn bekanntlich nicht heiß...

▲ **HERE COMES THE PAIN!** Kevin Nash macht gleich schmerzhafte Bekanntschaft mit unserem Klappstuhl.

CREATE-A-WRESTLER-MODE

Das neue "SmackDown" glänzt mit einigen Legends. Leider fehlen jedoch die echten Kult-Wrestler. Dank des Create-A-Wrestler-Modes und unserer ausführlichen Bastelanleitung ist es jedoch kein Problem, die vermissten Helden nachzubauen. Wenn Sie sich strikt an die angegebenen Werte halten, können Sie sich schon bald von der detailgetreuen Optik der Wrestler überraschen lassen.

HULK HOGAN

Head Model

Face 24, Model 23
Figure . . . . . (0,0)
Shape . . . . . (0,0)
Age . . . . . (59)
Head . . . . . (-74, -58)
Eyebrow . . . . . (0, -33)
Eyes . . . . . (Left (-52,0), Right (0,0))
Nose . . . . . (Left (6,0), Right (0,0))
Cheek . . . . . (0)
Mouth . . . . . (Left (0,0), Right (0))
Jaw . . . . . (Left (100,16), Right (46))
Skin 8 . . . . . .(6, -89, -31, 15)
Eyes 40 . . . . . (34, -16, 0)
Eyebrows 51 . . . . . (-83, -12,0)
Hair 34 . . . . . (-65, 9, 0, 72)
Facial Hair 69 . . . . . (-94, -16, 0, 38)
Facial Hair 37 . . . . . (-63, 70, -54, 100)
Tights 2, 1 . . . . . (-67, 77, 84, 100, -18)
Caps & Hats 11, 32 . . . . . (-93, -35, 0)
Head Accessories 62 . . . . . (100, -100, 100)
Belt 19 . . . . . (-69, 29, 0, 100)
Shoes 13, 1, 1 . . . . . (-62, 17, 14)
Wrist Bands 1,13 (100, 9, -100, 100, 100)
Kneepads 14, 1 . . . . . (100, 9, 100, 100)
Kneepads 6, 1 . . . . . (100, 9, 100, 100)

Figure Body Morphing . . . . . .(0, -100)
Head . . . . . (Left (-25, -42), Right (8))
Neck . . . . . (Left (48, 52), Right (-100))
Chest . . . . . (Left (30, -32), Right (5))
Shoulders . . . . . (Left (-70, 27), Right (-5))
Abdomen . . . . . (Left (79, -4), Right (2))
Arms (both) . . . . . (Left (7, 1), Right (-52))
Forearms (both) . . . . . (Left (-30, -11))
Hands (both) . . (Left (15, -23), Right (-71))
Waist . . . . . Left (4, 5)
Thigh . . . . . Left (6, 11)
Legs . . . . . (Left (-17, -15), Right (-13))
Feet . . . . . (Left (-29, -7), Right (-43))
Height . . . . . 6'7"

ULTIMATE WARRIOR

Edit parts/Body/Face:4 - Face Model: 8
Figure . . . . . (-20, 0)
Shape . . . . . (-15, 0)
Age: . . . . . (-35)

▲ **WRESTLING-LEGENDEN:** Wenn Sie sich strikt an unsere Vorgaben halten, erschaffen Sie selbst berühmte Wrestler.

Head . . . . . (-3, -67)
Eyebrows . . . . . (-8, 26)
Eyes Left . . . . . (16, -100) Right (1, 3)
Nose Left . . . . . (13, 64) Right (-3, -38)
Cheek . . . . . (100)
Mouth . . . . . (Left (-27, -17) Right (-95))
Jaw . . . . . (Left (28, 15) Right (53))
Skin: 4
Skin Color: . . . . . (-88, -11, 7)
Hair: . . . . . 40 (-82, -34, -5, 100)
Eyes: . . . . . 39 (-86, 8, 33)
Underwear:1,1 . . . . . (12, 22, -100)

Design - picture 96 drittgrößte Form, auf der Rückseite der Hose platzieren (70, 9, 0, -31)
Head Paint . . . . . 30 (-100, -49, 0, 0)
Head Paint . . . . . 31 (33, -10, -2, 9)
Head Paint . . . . . 32 (-88, 22, 14, 25)
Wristbands 1,1 . . . .(-82, -18, 19, 100, 76)
Wristbands 1,1 . . . . . (12, 9, -100, 100, 89)
Wristbands 1,1 . . (37, -37, -14, 100, 100)

Letters/Sign/Left Arm 2 of 7 "-" größte Form, benutzen Sie dies als Teil des Armbandes am Oberarm, Sie benötigten vier Teile, um ein ganzes Band zu bilden (23, 36, -100, 100).

Knee pads 14,149 (9, 17, 0, 100)
Shoes . . . . . 13,1,5 (27, -36, 44)

Figure Body Morphing . . . . . (2, -64)
Head . . . . . (-45, -35, 11)
Neck . . . . . (46, 39, -48)
Chest . . . . . (7, -56, -77)
Shoulders . . . . . (-100, 24, -13)
Abdomen . . . . . (2, -31, -44)
Arms . . . . . (9, -11, -100)
Forearms . . . . . (-43, -17)
Hands . . . . . (-4, 13, -100)
Waist . . . . . (-40, -38)
Thighs . . . . . (-17, -8)
Legs . . . . . (0, -9, -20)
Feet . . . . . (-21, -14, -79)
Height . . . . . 6'2

UNDERTAKER MOVELISTE:

Wer wissen will, welche Knochenbrecher-Attacken der legendäre "Undertaker" beherrscht, wirft einfach einen Blick in die folgende Liste. Hier finden Sie alle Moves des Publikumslieblings.

In den Ring/aus dem Ring gehen: ... ■-Taste
Rennen: ... ▲-Taste
Schläge und Tritte: ... ✕-Taste
In Kombination mit ↑, →, ↓, ← können Sie verschiedene Angriffe ausführen:
- Punch 1: ... ✕-Taste + ↑
- Punch 2: ... ✕-Taste + →
- Punch 3: ... ✕-Taste + ←
- Big Boot: ... ✕-Taste + ↓

Gegner in die Seile werfen: ... ●-Taste
Griff einleiten: .. ●-Taste + ↑ o. → o. ↓ o. ←
Je nachdem, in welche Richtung Sie die Kombination mit der ●-Taste gedrückt haben, können Sie verschiedene Aktionen aus dem Griff heraus zeigen:

Starke Attacken:
Diese können Sie zeigen, wenn Sie den Griff mit ●-Taste + ↑ eingeleitet haben.
- Spine Buster: ... ●-Taste + ↑
- Shoulder Breaker: ... ●-Taste + →
- Arm Wrench: ... ●-Taste + ↓
- Choke Slam: ... ●-Taste + ←

Schnelle Attacken:
Diese können Sie zeigen, wenn Sie den Griff mit ●-Taste + → eingeleitet haben.
- Schlagserie: ... ●-Taste + ↑
- Nackenschlag: ... ●-Taste + →
- Fury Punch: ... ●-Taste + ↓
- Kniestoß: ... ●-Taste + ←

Aufgabegriffe:
Diese können Sie zeigen, wenn Sie den Griff mit ●-Taste + ↓ eingeleitet haben.
- Jumping Armbreaker: ... ●-Taste + ↑
- Armbar: ... ●-Taste + →
- Würgegriff am Boden: ... ●-Taste + ↓
- Alternativer Würgegriff am Boden: ... ●-Taste + ←

Undertaker Signature-Moves:
Diese können Sie zeigen, wenn Sie den Griff mit ●-Taste + ← eingeleitet haben.
- Sidewalk Slam: ... ●-Taste + ↑
- Respect Me: ... ●-Taste + →
- Suplex: ... ●-Taste + ↓
- Tombstone Piledriver: ... ●-Taste + ←

Attacken gegen den am Boden liegenden Gegner:
Aufheben: ... ●-Taste
Schlagserie: ... ●-Taste + ↑
Camel Clutch: ... ●-Taste + →
Pinnen: ... ●-Taste + ↓
Haltegriff: ... ●-Taste + ←
Tritt: ... ✕-Taste
Leg Drop: ... ✕-Taste + ↑
Elbow Drop: ... ✕-Taste + →

Attacken vom Ringpfosten aus (hochklettern mit ▲-Taste):
Elbow Drop: ... ✕-Taste
Clothesline: ... ✕-Taste + ←
Double Axe Handle: ... ✕-Taste + →

Smackdown Spezialattacken:
The Last Ride: ... L1-Taste
Choke Slam: ... L1-Taste + ↑
Den Gegner verhöhnen:
.... Rechter Analog-Stick ↑ oder → oder ←

WER IST DER STÄRKSTE?

Unsere Tabelle zeigt, wer gute Chancen hat auf den Weltmeister-Gürtel, und wer eher zu den Schwächlingen in der WWE gehört:

WRESTLER	GST	STR	AUF	AUS	TEC	GES
A-Train	72	9.5	6.0	7.0	7.5	6.0
Animal*	90	9.5	9.0	9.0	9.0	8.5
Batista	72	9.5	6.0	7.0	7.0	6.5
Big Show	81	10.0	7.5	9.5	7.5	6.0
Booker T	81	8.0	7.0	9.0	8.0	8.5
Brock Lesnar	91	10.0	8.5	10.0	9.5	7.5
Bubba	69	7.0	7.0	7.0	7.0	6.5
Charlie Haas	73	6.0	8.0	7.5	8.0	7.0
Chavo Guerrero	67	6.0	7.0	6.0	7.0	7.5
Chris Benoit	86	7.0	10.0	8.0	10.0	8.0
Chris Jericho	85	7.0	10.0	8.0	9.0	8.5
Christian	69	6.5	7.0	6.5	7.0	7.5
D-Von	68	6.5	7.0	6.5	7.5	6.5
Eddie Guerrero	74	6.0	8.0	7.5	8.0	7.5
Edge	79	7.0	8.0	8.5	8.0	8.0
Eric Bischoff	52	4.5	5.0	4.5	4.5	7.5
George Steele	75	8.0	8.0	8.0	6.0	7.5
Goldberg	90	10.0	8.5	10.0	8.5	8.0
Goldust	68	5.5	7.0	6.5	7.5	7.5
Hawk*	90	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Hillbilly Jim	73	7.5	9.0	7.0	6.0	7.0
Hurricane	68	6.0	7.0	6.0	6.5	8.5
Iron Shiek	83	8.0	10.0	8.0	8.5	7.0
Jazz	50	4.5	5.5	3.5	4.5	7.0
Jimmy Snuka*	83	8.0	7.5	8.5	8.5	9.0
John Cena	75	7.5	7.5	7.5	7.5	7.5
Kane	82	9.5	6.5	10.0	8.0	7.0
Kevin Nash	83	9.5	7.0	10.0	8.5	6.5
Kurt Angle	89	8.0	9.0	10.0	10.0	7.5
Lance Storm	70	6.5	7.5	6.0	7.5	7.5
Lita	48	4.0	4.5	3.5	4.5	7.5
Matt Hardy	70	6.5	7.0	7.5	7.0	7.0
Nicholai Volkoff	78	8.0	8.0	8.0	8.0	7.0

WRESTLER	GST	STR	AUF	AUS	TEC	GES
Randy Orton	70	7.0	6.5	7.0	7.0	7.5
Rey Mysterio	74	5.0	7.0	6.0	9.0	10
Rhyno	74	8.0	6.5	7.5	7.5	7.5
Ric Flair	75	6.0	9.0	9.0	8.5	5.0
Rico	63	6.0	6.5	6.0	6.0	7.0
Rikishi	71	7.5	7.0	7.0	7.5	6.5
Rob Van Dam	81	7.0	7.5	8.0	8.5	9.5
The Rock	87	8.0	8.5	10.0	9.0	8.0
Roddy Piper	84	8.0	8.0	9.0	8.5	8.5
Rodney Mack	65	7.0	6.5	6.0	6.0	7.0
Sable	44	3.0	4.0	3.5	4.5	7.0
Scott Steiner	80	10.0	9.0	7.0	7.0	7.0
Sean O'Haire	65	7.0	6.0	6.5	6.0	7.0
Sgt. Slaughter*	85	8.0	10.0	8.0	8.5	8.0
Shawn Michaels	80	7.0	8.5	8.5	8.0	8.0
Shelton Benjamin	73	6.0	7.5	7.5	8.0	7.5
Stacy Keibler	46	3.0	4.0	3.5	5.0	7.5
Steph. McMahon	44	3.0	3.5	3.5	5.0	7.0
Steve Austin	85	8.0	8.5	10.0	9.0	7.0
Steven Richards	63	6.0	6.0	6.0	6.5	7.0
Tajiri	65	6.0	7.5	5.5	6.0	7.5
Ted DiBiase*	86	7.0	10.0	8.0	9.0	9.0
Test	74	9.0	6.5	7.5	7.5	6.5
Torrie Wilson	46	3.0	4.5	3.5	5.0	7.0
Triple H	90	9.5	8.5	10.0	9.0	8.0
Trish Stratus	50	3.5	5.5	3.5	5.5	7.0
Ultimo Dragon	70	6.5	7.0	7.0	7.0	7.5
Undertaker (Alt)*	93	9.5	9.0	10.0	9.0	9.0
Undertaker	85	9.0	8.5	10.0	9.0	6.0
Val Venis	65	7.0	6.0	6.0	6.5	7.0
Victoria	49	4.0	5.0	3.5	5.0	7.0
Vince McMahon	64	7.0	5.0	7.0	6.0	7.0

* Diese Wrestler müssen Sie erst für jeweils 35000 $ im Season-Modus freischalten.

GST – Gesamt: Durchschnitt der übrigen Werte
STR – Stärke: Wie viel Schaden richtet der Wrestler mit seinen Angriffen an
AUF – Aufgabe: Wie lange kann der Wrestler Aufgabegriffe ansetzen
AUS – Ausdauer: Wie viel Schaden hält der Wrestler aus
TEC – Technique: Wie gut kann der Wrestler Angriffe kontern
GES – Geschwindigkeit: Wie flott ist der Wrestler im Ring unterwegs

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE – EINSTEIGERTIPPS

▲ **WITZIG:** Nehmen Sie sich Zeit für die witzigen TV-Serien. Oben ballert Mona aus dem Liegen heraus auf einen Widersacher.

▲ **ABGEBRANNT:** Stehen mehrere Gegner dicht beisammen, empfiehlt es sich, einen Molotow-Cocktail oder eine Granate zu werfen. Meist schlagen Sie dann alle Fliegen mit einer Klappe. Wenn nicht, helfen Sie einfach mit dem Gewehr noch etwas nach.

ALLGEMEINE TIPPS

IM LIEGEN SCHIESSEN

Nach einem Sprung in Bullet-Time liegt Ihre Spielfigur ausgestreckt auf dem Boden. In dieser Position sind Sie aber keinesfalls wehrlos. Sie können weiterhin Ihre Waffe auf die Gegner abfeuern. Das bietet sich vor allem dann an, wenn diese recht nahe sind. Denn wenn Sie in einer solchen Situation aufstehen, kostet Sie das wichtige Zeit, in der die Widersacher schon wieder das Feuer auf Sie eröffnen könnten. Vergewissern Sie sich also erst, dass alle Unholde erledigt sind.

WITZIGE TV-SERIEN

Bei "Max Payne 2" gibt es nicht nur knallharte Action – der Shooter-Hit ist auch für den ein oder anderen Lacher gut. In diversen Gebäuden finden Sie immer wieder TV-Geräte, auf denen überaus witzige Serien laufen. Sobald alle Gegner im Umkreis erledigt sind, sollten Sie sich auf alle Fälle mal die Zeit nehmen, diese humorvollen Sendungen zu betrachten. Danach können Sie die Geräte übrigens auch ausschalten.

DEN WEG FREI SPRENGEN

Kommen Sie nicht weiter, sollten Sie nach explosiven Fässern Ausschau halten. Wenn Sie darauf aus sicherer Distanz ein paar gezielte Schüsse abfeuern, explodieren sie und reißen dabei meist ein großes Loch in Wände, durch das Sie in den nächsten Level-Abschnitt gelangen. Seien Sie aber vorsichtig! Wenn Sie zu überstürzt ballern, kann das Ganze auch nach hinten losgehen.

MOLOTOWS EINSETZEN

Im Spielverlauf betreten Sie oft Räume, in denen die Gegner nicht gleich auf Sie aufmerksam werden. Stehen die Unholde recht nahe beisammen, empfiehlt es sich, einen Molotow-Cocktail zu werfen. Der erledigt meist die ganze Gruppe auf einmal oder zieht den Widersachern zumindest einen Großteil ihrer Lebensenergie ab.

EXPLOSIVE FÄSSER

Sie müssen nicht immer sofort die Waffen ziehen, um die Gegner zu erledigen. Auch die geniale Physik-Engine kann dazu genutzt werden. Schubsen Sie einfach ein Fass die Treppe hinunter und es erschlägt die heraufeilenden Unholde. Gleiches gilt für die explosiven Fässer. Mit ein paar Pistolenkugeln entzünden Sie diese und schubsen sie dann durch Löcher im Boden hinunter. Dort explodieren die Fässer dann und reißen die lauernden Bösewichter in den Tod.

NETTE MITBÜRGER

Manche Mitbürger meinen es wirklich gut mit Ihnen. Eine Frau im blauen Morgenrock überlässt Ihnen nicht nur ihr Schrotgewehr, sie öffnet nach dem Gespräch auch noch ihre Badtüre für Sie, wo Sie ein paar Painkiller einsammeln dürfen.

EXPLOSIVE OBJEKTE

Wie bereits erwähnt, sind im Spiel unzählige explosive Objekte verteilt. Darunter befinden sich Fässer, Kanister und auch Munitionskisten. Gehen Sie keinesfalls hinter diesen gefährlichen Bomben in Deckung. Meistens reicht schon eine Kugel der Widersacher, um diese Objekte zum Explodieren zu bringen – das wäre Ihr sicherer Tod.

▲ **AUFGESPRENGT:** Manchmal müssen Fässer in die Luft gejagt werden, damit in der Wand ein neuer Durchgang entsteht.

▲ **HILFREICH:** Diese nette Dame versorgt Sie mit einem Schrotgewehr und ein paar Rationen heilsamer Painkiller.

▲ **RUHIGES HÄNDCHEN:** Von diesem Punkt aus müssen Sie als Mona Sax Ihrem Freund Max den Rücken frei halten.

▲ **BESCHÜTZERINSTINKT:** Feuern die Widersacher auf den armen Vinnie, fliegt er zusammen mit seinem Kostüm in die Luft.

▲ **HELMPFLICHT:** Sobald die verminten Säulen zerbersten, fallen dicke Betonbrocken aus der Decke auf Ihren Helden.

▲ **TAKTISCH:** Erst wenn alle gelben Bolzen aus den Halterungen geschossen wurden, können Sie den Endgegner erledigen.

DIE SCHWIERIGSTEN STELLEN

SNIPERN IN BULLET-TIME

Auf der Baustelle müssen Sie mit Mona Sax den flüchtenden Max mit dem Scharfschützengewehr beschützen. Die heranstürmenden Widersacher laufen aber recht schnell durch den großen Hof und sind im Sniper-Modus nur sehr schwer zu erwischen. Es gibt jedoch einen guten Trick: Sobald Sie einen Feind im Fadenkreuz haben, aktivieren Sie einfach die Bullet-Time. Im Zeitlupen-Modus haben Sie alle Zeit der Welt, den Unhold ganz gemächlich zu eliminieren.

VINNIE IM KOSTÜM BESCHÜTZEN

Eine der schwierigsten Stellen im Spiel ist jene, an der Sie Ihren Freund Vinnie in seinem Captain-Baseball-Bat-Kostüm beschützen müssen. Sobald dieser vor Angst schlotternd stehen bleibt, ist das ein sicheres Indiz dafür, dass hinter der nächsten Ecke ein Trupp Gegner lauert. Erst wenn die Angriffswelle überstanden ist, läuft Vinnie automatisch weiter. Bleiben Sie ihm dabei auf den Fersen und verteidigen Sie seinen Hintern um jeden Preis. Manchmal müssen Sie auch Schalter betätigen, damit er zum Beispiel von einer Hebebühne auf eine höher gelegene Plattform gewuchtet wird. Er passt nämlich mit seinem riesigen Kopf nicht durch alle Türen. Erst wenn Vinnie in seinem Van sitzt, haben Sie dieses knifflige Level zusammen mit ihm überstanden.

SPRENGLADUNGEN IN DER EINGANGSHALLE

Im letzten Level gibt es ebenfalls eine recht schwierige Stelle: Sobald Sie durch den Haupteingang gehen, fallen in der Eingangshalle alle Türen zu. Zu allem Unglück befinden sich an den tragenden Säulen noch zwei Sprengsätze, die bereits nach wenigen Sekunden detonieren. Sobald die Säulen zerbersten, sollten Sie die Bullet-Time aktivieren und die Decke beobachten. Dort brechen nämlich große Beton-Stücke heraus, die nach unten fallen. Weichen Sie diesen tödlichen Brocken aus, bis sich die Türen von alleine wieder öffnen.

SPRINKLERANLAGE EINSCHALTEN

Wenn Sie mit Mona Sax in dem brennenden Vergnügungspark unterwegs sind, gibt es an einer bestimmten Stelle kein Weiterkommen. Hier entfliehen Sie der Feuersbrunst nur mit einem kleinen Kniff. Suchen Sie nach einem kleinen Wasserventil an der linken Seite des Raums und öffnen Sie dieses. Dadurch wird die Sprinkleranlage aktiviert und ein Großteil des Feuers gelöscht.

DER PANIK-RAUM

Nachdem Sie im Keller des Anwesens angekommen sind, aktivieren sich im ganzen Haus Sprengladungen. Diesen können Sie nur mit einem Trick entkommen. Nachdem die ersten detoniert sind, bricht der so genannte Panik-Raum durch die Decke. Hechten Sie einfach in das stählerne Zimmer hinein und schließen Sie die Tür. Im Inneren finden sich ein paar Painkiller, die Sie auf Ihrem weiteren Weg gut gebrauchen können. Sobald die letzte Sprengladung detoniert ist, können Sie den Raum wieder heil verlassen und in aller Ruhe durch die zerstörten Zimmer laufen.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHR EINSETZEN

In einem der Levels säubern Sie an der Seite einiger Ganoven eine lange Straße von urplötzlich auftauchenden Gegnern. Nehmen Sie hierfür am besten das Scharfschützengewehr zur Hand. So können Sie die Widersacher am Ende der Straßen bereits erledigen, wenn diese Ihre Gegenwart überhaupt noch nicht bemerkt haben.

AUF DIE BOLZEN SCHIESSEN

Am Ende von "Max Payne 2" erwartet Sie ein besonders hartnäckiger Boss-Gegner. Es hilft Ihnen nicht, auf diesen direkt zu schießen. Ihr erstes Ziel befindet sich nämlich an der Decke über dem Bösewicht. Schießen sie am besten mit einem Scharfschützengewehr alle gelben Haltebolzen einer Deckenkonstruktion aus der Halterung. Bleiben Sie dabei ständig in Bewegung, denn der Gegner wirft ständig mit Sprengsätzen nach Ihnen. Sobald die Konstruktion heruntergekracht ist, zeigt sich Ihr Widersacher. Mit ein paar gezielten Schüssen auf seinen Kopf (am besten in Bullet-Time) ist er recht schnell Geschichte. **MH**

▲ **AUFGEPASST:** Mit dem Scharfschützengewehr können Sie die Gegner auf dieser langen Straße ganz bequem erledigen.

▲ **FLUCHTMÖGLICHKEIT:** Nur wenn Sie rechtzeitig in den Panik-Raum flüchten, werden Sie von den Explosionen nicht getötet. Dort finden Sie auch eine hilfreiche Portion Painkiller.

FIFA FOOTBALL 2004

Innovativ wie nie zuvor gibt sich die neueste "FIFA"-Version – und macht dadurch den Spielern das Leben besonders schwer. VGA hilft!

In unseren Tipps verwenden wir die Padbelegung der PlayStation2. Der Tabelle entneh-men Sie bitte, welche Knöpfe und Tasten dieser Belegung auf den anderen Plattformen entsprechen.

	PlayStation2	Xbox	GameCube	PC (Tastatur)
Sprinten	R1	R	R	[E]
Gehen	R2	L	Z	[C]
Lupfer	▢ antippen	⊗ antippen	⊗ antippen	[A] antippen
Flacher Schuss	◉ + R2	B + Z	B + Z	[D] + [C]
Alternative Flanke	▢ + R2	⊗ + L	⊗ + Z	[A] + [C]
Spezialbewegungen	r. Analog-Stick	R-Stick	C-Stick	[Shift] + ↓ → ↑ ←

ALLGEMEINES

Sprints? Nein danke!

Die Spieler in "FIFA Football 2004" ermüden schnell und erholen sich nur langsam. Speziell im Karriere-Modus ist das eine deutliche Schwächung, die einige Punkte kosten kann.

Der Schlüssel zu möglichst frischen Spielern: Das Spurt-Potenzial per R1-Knopf nur selten ausnutzen. Das mag, speziell für "PES"-verwöhnte Dauersprinter, anfangs gewöhnungsbedürftig sein, zumal die Kicker dann eher über den Platz schleichen, auf Dauer wird es Ihnen die Mannschaft aber danken.

Steuerungs-Tricks angewöhnen!

Die ersten Minuten mit der innovativen Off-the-Ball-Steuerung dürften für jeden Spieler enttäuschend und frustrierend sein. Das ganze Rumgedrücke und Rumgezerre an den L1- und R2-Tasten sowie am rechten Analog-Stick wirkt nicht nur furchtbar umständlich, sondern bringt anfangs überhaupt keine Vorteile. Dennoch raten wir jedem, der sich länger und ernsthaft mit "FIFA Football 2004" beschäftigen will, sich die Abläufe und Kniffe möglichst gut anzueignen. Dazu zählt auch der Umgang mit der L1-Taste, mit der sich beengte Situationen gut entzerren lassen. Während man auf den überkomplizierten Einsatz des L2-Knopfes – drei durchschaltbare Spieler sind nun mit dem rechten Analog-Stick extra steuerbar – im Zweifelsfall verzichten kann, sollte man die vielfältigen Einsatzbereiche der R2-Taste schnell lernen. Mit den in Kombination mit dem rechten Analog-Stick vollführten Dribblings werden Sie selten Freude und noch weniger Erfolg haben, die Modifikator-Funktion der R2-Taste ist in vielen Situationen aber sehr wichtig.

VERTEIDIGUNG

Grundsätzliches

In der Verteidigung ist die Chance auf den entscheidenden Fehler relativ groß. Prinzipiell ist wichtig, dass Sie dem ballführenden Spieler nicht blindlings hinterherlaufen oder sich gar herauslocken lassen. Die letzte Verteidigungsreihe sollte demzufolge immer recht weit hinten bleiben, um die bei "FIFA 2004" recht große Gefahr von durchbrechenden Stürmern einzuschränken.

Grätschen

Wie bei den meisten Fußballspielen kann man sich die Verwendung der "Grätsche"-Taste (▢) nicht immer verkneifen – ist es doch zu schön, den gefoulten Stürmer über den Rasen kugeln zu sehen. Im Gegensatz zu den meisten Fußballspielen wollen wir bei "FIFA 2004" davon gar nicht unbedingt abraten, denn mit Karten, speziell Roten, halten sich die meisten Schiris zurück. Besonders im Karriere-Modus, wenn die Karten gesammelt werden, sollten Sie sich auf Tacklings mit der ◉-Taste beschränken.

Stürmer doppeln

Ähnlich wie bei Konamis "PES"-Reihe können Sie per Knopfdruck (R2) einen zweiten Verteidiger herbeiholen. Der kommt in der Regel ungefähr aus der Richtung, in die der Stürmer gerade läuft. Mit einer guten Quote ahnt er die Flugbahn des Balls voraus und nimmt seinem Gegenüber das Leder einfach ab. Das geschieht mit einer gewissen Zuverlässigkeit, daher ist das Eingreifen eines zweiten Mannes oft auch in Top-Ligen bei höchstem Schwierigkeitsgrad und einem Starstürmer empfehlenswert.

Mit Torhüter herauslaufen

Im Unterschied zum Vorgänger "FIFA Football 2003" sind herauslaufende Torhüter keine reine Lachnummer mehr, sondern machen ihre Sache dabei ganz gut. In der Verteidigung heißt das: Rennt ein gegnerischer Stürmer auf Sie zu, sofort per △-Taste den Keeper 'rausholen. Jetzt ganz kurz vor der Begegnung den Knopf wieder loslassen, das erhöht die Chancen, dass er sich den Ball einfach schnappt.

Perfekte Abseitsfalle

Bekommt der Gegner im Mittelfeld einen Freistoß, können Sie ihn mit folgendem Trick und etwas Fingerfertigkeit in eine absolut perfekt funktionierende Abseitsfalle locken: Wechseln Sie, sobald die Kamera hinter den Schützen schwenkt, per ⊗-Taste so schnell wie möglich den aktiven Spieler durch und drücken Sie dabei den linken Analog-Stick nach unten.

Ihre Kicker rennen nun wie von der Tarantel gestochen nach vorne und stellen den armen Empfänger des Freistoßes unweigerlich ins Abseits. Am besten funktioniert dieser Trick bei einem Abstand von rund 30 bis 40 Metern zum eigenen Tor.

▲ **ABSEITSFALLE:** Bei einem Freistoß 30 bis 40 Meter vor dem Tor können Sie durch geschicktes Herauslaufen gleich mehrere Gegner ins Abseits bugsieren.

▲ **FREISTOSS:** Zielen Sie leicht unter die Latte, um es dem Goalie so schwer wie möglich zu machen.

▲ **AUGEN AUF:** Einen Freistoß von der Mittellinie kann man blind so nach vorne bolzen, oder (was wir empfehlen) gezielt einen Pass-Empfänger bedienen.

OFFENSIVE

Grundsätzliches

Was wir schon in den Tipps zu "FIFA Football 2003" anmerkten, gilt diesmal mehr denn je: Ohne extrem viel Übung, Talent und einen wirklich guten Stürmer ist es praktisch unmöglich, per Dribbling oder durch geschicktes Hakenschlagen an einem Verteidiger vorbeizugehen.

Betreiben Sie am besten von Anfang an gepflegtes Kurzpass-Spiel, damit kommen Sie schlicht und ergreifend am besten durch. Auch Sperenzchen wie weite, hohe Bälle, Pässe in den Lauf oder das ganze Off-the-Ball-Tamtam bedürfen bei "FIFA Football 2004" viel Übung und sind zum Einstieg eher hinderlich.

Schießen

Wird zwar in der Spielanleitung erwähnt, aber unserer Erfahrung nach doch immer wieder vergessen: Drücken Sie beim Schießen zusätzlich die R2-Taste, dann bleibt die Flugbahn des Balles absolut flach.

Ansonsten gibt es bei Schüssen erstaunlich wenig zu beachten: Schon bei kurzen Tippsern am ◉-Knopf lassen die meisten Jungs stramme Schüsse von der Leine, erst bei arg lang gehaltenem Knopf gehen sie weit drüber. Probieren Sie ruhig mal den ein oder anderen Weitschuss aus mehr als 25 Metern – Sie werden erstaunt sein, wie oft Sie treffen.

Bei den insgesamt ganz gut haltenden Schlussmännern ist die lange Ecke tendenziell die schwächere. Wenn Sie also schräg aufs Tor laufen, sollte die weiter entfernte Seite beim Zielen erste Wahl sein.

Freistöße

Mit etwas Übung sind direkte Freistöße eine gefährliche Waffe. Allerdings müssen Sie bedenken, dass die Torhüter in den oberen Schwierigkeitsgraden (Profi, Weltklasse) halten wie die Teufel und selbst der beste Freistoß kaum Chancen hat auf einen Torerfolg.

Und so klappt es am besten: Bewegen Sie den Zielcursor ins vom Torwart weiter entfernte Toreck. Achten Sie darauf, dass sich der Cursor ein kleines Stück unterhalb der Latte befindet (siehe Bild oben). Mit dem rechten Analog-Stick geben Sie etwas Effet hinzu – abhängig von der Flugbahn, die der Ball nehmen soll.

Laden Sie nun durch Drücken des Schuss-Knopfes ◉ den Powerbalken auf etwa 65 bis 85 Prozent auf – kommen Sie auf keinen Fall in den roten Bereich. Jetzt folgt der schwierigste Teil: Sie müssen den Balken unbedingt innerhalb oder ganz in der Nähe der zwei grünen Striche zum Stehen kriegen, sonst war die ganze Mühe vorher ziemlich sicher umsonst.

Einwürfe

Drücken Sie beim Einwurf die R1-Taste um den Markierungs-Cursor deutlich schneller zu bewegen. Eventuell lässt sich so eine schlafmützige gegnerische Abwehr überrumpeln.

Alleingänge

Wie bereits erwähnt: Bei Alleingängen fallen aufgrund der dramatisch verbesserten Rauslauf-Fähigkeiten der Torhüter die Treffer nicht mehr wie von selbst. Flachschüsse (R2 nicht vergessen) sind aber nach wie vor das beste Rezept.

Mutig und elegant – sowie durchaus erfolgversprechend – ist folgende Variante: Sobald der Torwart aus seinem Gehäuse herausstürmt, drücken Sie den R2-Knopf und tippen sofort darauf die ◉-Taste an. Bei richtiger Ausführung macht der Ball einen kleinen Schlenzer mit hoher Flugkurve und senkt sich über den Torhüter hinweg ins Netz.

KARRIERE-MODUS

Spielerkäufe

Wollen Sie auf dem Transfermarkt aktiv werden, sollten Sie sich nach Kickern mit einer Gesamtstärke zwischen 76 und 79 umsehen. Grund: Sie sind meist eine Verstärkung und gleichzeitig oft Schnäppchen. Ab Stärke 80 zieht nicht nur die Ablösesumme heftig an, auch das Trainieren kostet mehr Prestigepunkte. Nicht jedoch, wenn Sie den Spieler schon mit einer Stärke unter 80 eingekauft haben. Selbst wenn er durch das Training in den 80er-Bereich kommt, bleiben die Trainingskosten auf dem alten, deutlich günstigeren Niveau.

Richtig trainieren

Zwei Ansätze gibt es fürs individuelle Training einzelner Spieler: Entweder Sie verbessern gezielt vorhandene Stärken ,oder Sie eliminieren für seine Position unliebsame Schwächen. Erste Effekte bemerken Sie nach drei bis vier Wochen im Bereich von zwei bis drei Punkten. **MG**

▲ **TRICK 17:** Mit etwas Übung lässt sich die gegnerische Abwehr beim Freistoß auf mehrere Arten überlisten.

▲ **FAIRPLAY:** Im Karriere-Modus sollten Sie weniger grätschen, um Gelb- bzw. Rot-Sperren zu vermeiden.

DIE SIMS BRECHEN AUS

Dr. VGA hilft: Allen Sims-Vätern und Sims-Müttern beantworten wir wichtige Fragen zu allen Lebenslagen.

JOB UND KARRIERE

1. Welchen Job soll ich wählen?

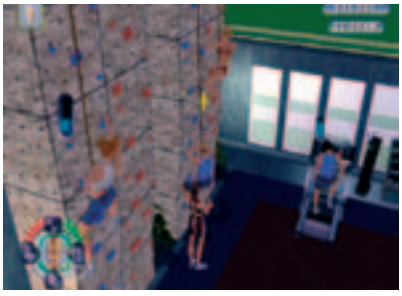
Entscheiden Sie nach Lust und Laune. Die Karrieren sind alle ähnlich aufgebaut, so dass man hier keine empfehlen oder vor einer warnen kann. Da man jederzeit den Job wechseln kann, ist hier wohl entscheidend, ob man sich eher mit einem Dieb, mit einem Soldaten oder einem verrückten Professor identifizieren kann...

2. Was muss ich tun um befördert zu werden?

Sie brauchen eine positive Ausstrahlung. Dafür müssen Sie folgende zwei Voraussetzungen erfüllen:

- **Haben Sie Spaß und verbreiten Sie Freude**
  Versuchen Sie, am frühen Morgen den Spaßbalken mindestens zu 75 % gefüllt zu haben. Wie Sie Spaß haben, lesen Sie unter Frage 3.
- **Suchen Sie sich Freunde**
  Wie Sie Freunde gewinnen, lesen Sie unter Frage 9.

▲ LEBENSQUALITÄT: Während ein Bad im Pool vor allem vorzeitiger Ermüdung vorbeugt, schraubt ausgiebiges Tanzen mit der Freundin den Spaßbalken nach oben.



▲ KLETTERMAXE: Im Fitnessstudio gibt es viele Möglichkeiten, seine körperlichen Fähigkeiten zu verbessern.

▲ KEIN GELD? Nun, die einzige Einnahmequelle ist Ihr Job, also gehen Sie sparsam mit Ihrer hart erarbeiteten Kohle um!

FREIZEIT UND PARTYS

3. Wie habe ich Spaß?

Welche Aktivität Ihnen wie viel Spaß macht, hängt von Ihrem Sternzeichen ab. Allgemein kann man aber sagen: Bücher (keine Sachbücher!) liest jeder gern, allerdings sitzt Ihr Sim dann gerne schon mal einige Stunden vor seinem Schmöker.

Schneller geht's mit Fernsehen, hier flacht die Spaßkurve allerdings eher ab. Dritte Spaßaction: Tanzen! Entweder vor dem Radio (gerne auch zu zweit) oder (noch effektiver) in der Disco. Probieren Sie aber einige Musikstile durch, nicht jeder Sim steht auf Techno oder Rock.

4. Ich hab' zu wenig Freizeit!

Ihre Freizeit reicht nicht aus um die Hütte aufzuräumen, genügend zu schlafen und auch noch Spaß zu haben? Dann machen Sie mal blau. Die gewonnenen Stunden helfen Ihnen, Ihr Leben wieder auf Vordermann zu bringen. Sie müssen sich zwar einen bösen Anruf Ihres Chefs anhören (alternativ können Sie auch den ganzen Tag das Telefon klingeln lassen...), aber wenn Sie es nicht übertreiben, hat das keine negativen Auswirkungen auf Ihre Karrierechancen.

5. Wieso dauert das Kochen so lange?

Zugegeben, anfangs ist das Zubereiten einer Mahlzeit ein Riesenakt. Das liegt aber daran, dass Sie noch nicht kochen können. Im Bücherregal finden Sie geeignete Literatur, um Ihre Fähigkeiten zu erweitern. Ihre Mahlzeit sollten Sie natürlich gut dosieren, also kein "richtiges" Mittagessen für den kleinen Hunger.

Tipp: Wenn Ihnen Ihr Mitbewohner wohl gesonnen ist, wird er nicht nur für sich selbst kochen, sondern Ihnen eine Mahlzeit "servieren". Achten Sie darauf und nehmen Sie das Angebot an – die Zeitersparnis ist nicht zu verachten.

6. Lohnt sich das Geld für eine Putzfrau und einen Gärtner?

Das lohnt sich auf jeden Fall. Das bisschen Geld wiegt den hohen Zeitaufwand für Aufräumen, Putzen und Gartenpflege locker auf.

Außerdem: Wer macht den nervigen Kram denn gerne selbst?

▲ SPIESSIG: Ein aufgeräumtes Heim ist ja schön, aber diese Innenausstattung ist wohl eher was für Leute ab 50...

▲ **PARTY ON:** Brechen Sie mal aus! In der Disco kann man nicht nur viel Spaß beim Billard oder beim Abtanzen haben, sondern auch Freundschaften pflegen.

7. Oh Mann, die Ladezeiten nerven!

Tja, da können wir leider nicht groß helfen, die Wartezeit ist extrem, vor allem wenn Sie durch die Gegend tuckern.

Tipp: Wenn Sie das Haus verlassen, dann nicht nur für wenige Stunden. Also schlafen Sie nachmittags vor und gehen Sie dann um 21 Uhr auf die Piste. Nun haben Sie genügend Zeit, Spaß zu haben, mit Freunden zu quatschen und sich um Ihre Freundin zu kümmern. Lieber seltener Party machen – dann aber richtig!

LIEBE, LUST UND LEIDENSCHAFT

8. Soll ich einen Mann oder eine Frau basteln?

Das Geschlecht Ihres Sims hat keinerlei Auswirkungen auf den Schwierigkeitsgrad. Sie sollten sich natürlich vor dem Spielstart im klaren darüber sein, ob Sie Ihren Sim eher als virtuelles Alter Ego sehen (dann natürlich eigenes Geschlecht wählen), oder ob Sie sich eher an Bade- und Duschszenen Ihres Sims erfreuen wollen...

9. Wie gewinne ich einen Freund?

Einen guten Freund zu finden, ist gar nicht so schwer. Zuerst suchen Sie sich einen Kandidaten (egal ob männlich oder weiblich) aus und checken in ersten Gesprächen ab, ob die "Chemie" stimmt. Das merken Sie schnell an den ersten Plus- oder Minussymbolen über den Köpfen.

Funken die beiden auf einer Wellenlänge, dann reden Sie viel mit Ihrem neuen Kumpel und tanzen Sie mit ihm. Sobald der Sympathiewert über 50 Punkte steigt, sind die beiden unzertrennlich – Glückwunsch!

Tipp: Machen Sie mit Ihrem poteziellen Freund den "Am Finger ziehen"-Gag. Lacht er darüber, dass Sie daraufhin einen ziehen lassen, dann steht einer guten Freundschaft nichts mehr im Wege.

10. Wie finde ich die große Liebe?

Um die Frau bzw. den Mann fürs Leben zu finden, müssen Sie ähnlich vorgehen wie bei der Suche nach einem guten Freund (siehe Frage 9).

▲ **LIEBE:** Die zwischenmenschliche Komponente ist ein wichtiger Faktor für das Wohlbefinden Ihres Sims.

Hier ist wichtig, dass die Sterne nicht im Wege stehen. Haben Sie die Frau Ihrer Träume (wir bleiben beim klassischen Beispiel) gefunden, müssen Sie sie natürlich umwerben. Doch Vorsicht: Verfrühte Lobhudeleien oder gar Umarmungen sollten Sie vermeiden. Erst einmal müssen Sie sich lang und breit mit ihr unterhalten – die alte Leier eben.

Ab einem Sympathiewert von 50 können Sie etwas forscher zur Sache gehen. Umarmen, Kitzeln – alles ist erlaubt. Steigt der Sympathiewert über 90, dürfen Sie Ihre Flamme küssen. Herzchen erscheinen über den Köpfen (ach, wie schön) und damit sind die beiden nun verlobt.

Jetzt geht der Stress aber erst los, denn wehe Sie rufen Ihre potenzielle Ehefrau nicht täglich an bzw. besuchen sie mindestens jeden dritten Tag.

11. Wie bereite ich einen Heiratsantrag vor?

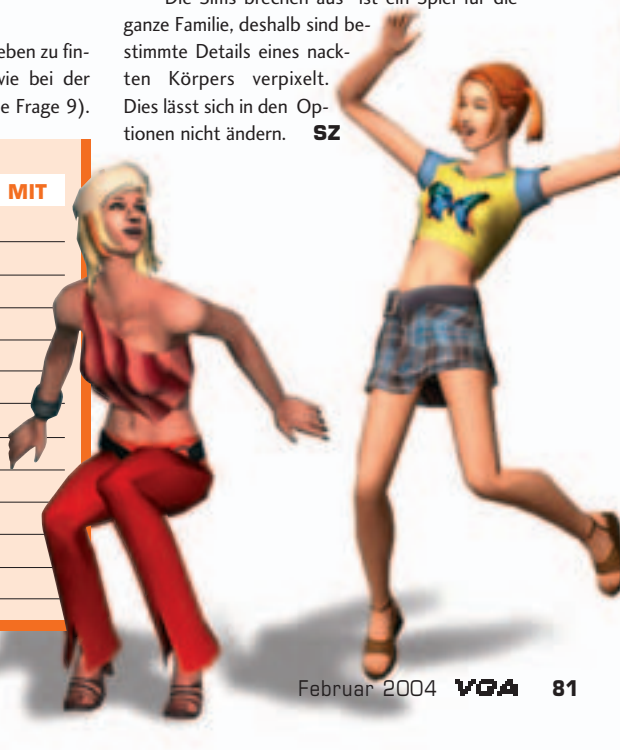
Liegt der Freundschaftswert bei 100, ist der große Tag gekommen: Laden Sie Ihren Schatz zu sich nach Hause ein (Achtung: vorher aufräumen und putzen!!!), bereiten Sie ein gutes (!) Essen zu, kuscheln Sie etwas. Nach einiger Zeit haben Sie die Möglichkeit, einen Heiratsantrag auszusprechen. Haben Sie alles richtig gemacht, kann Ihre Verlobte gar nicht anders, als "Ja!" zu sagen.

12. Ich will meinen Sim nackt sehen!

"Die Sims brechen aus" ist ein Spiel für die ganze Familie, deshalb sind bestimmte Details eines nackten Körpers verpixelt. Dies lässt sich in den Optionen nicht ändern. **SZ**

DIE STERNZEICHEN DER SIMS

STERNZEICHEN	VERTRÄGT SICH MIT	VERTRÄGT SICH NICHT MIT
Jungfrau	Wassermann/Schütze	Löwe/Stier
Waage	Jungfrau/Krebs	Fische/Skorpion
Skorpion	Löwe/Fische	Waage/Wassermann
Schütze	Steinbock/Fische	Waage/Skorpion
Löwe	Schütze/Krebs	Steinbock/Zwilling
Steinbock	Stier/Wassermann	Löwe/Zwilling
Wassermann	Schütze/Steinbock	Skorpion/Jungfrau
Fische	Skorpion/Zwilling	Löwe/Widder
Widder	Zwilling/Stier	Krebs/Waage
Stier	Widder/Waage	Jungfrau/Krebs
Zwillinge	Fische/Jungfrau	Steinbock/Widder
Krebs	Stier/Skorpion	Zwilling/Widder



MEDAL OF HONOR RISING SUN

Es herrscht Krieg im Pazifik! Und Sie sind mittendrin, statt nur dabei! Wir helfen im Kampf um die Freiheit und verraten versteckte Extras.

ALLGEMEINE TIPPS

DOPPELT HÄLT BESSER!?

Wer die folgende Lösung aufmerksam liest, versteht schnell, dass man dieses Spiel mehrfach absolvieren muss, um alle Boni zu erhalten. Sobald Sie Schlüsselgegenstände wie Filmrollen, die Machete, etc. gefunden haben, bleiben Ihnen diese jedoch erhalten. Vorausgesetzt, Sie speichern den Spielfortschritt. Haben Sie in einem Level eine Filmrolle eingesackt, finden Sie dieselbe beim erneuten Einsatz nicht noch einmal.

DIE STEUERUNG

Steuerung ist immer Geschmackssache. Egal, wie Sie das Pad belegen, die Deaktivierung der Vibrationsfunktion bringt später beim Zielen einen leichten Vorteil. Die Empfindlichkeit der Analog-Sticks sollten Sie schon zu Beginn so lange verändern, bis der Idealwert gefunden ist. Auch das Spiegeln der Y-Achse kann später Vorteile bringen. Gerade der erste Abschnitt in Pearl Harbor eignet sich hervorragend, sich die Steuerung nach den eigenen Bedürfnissen einzustellen. Machen Sie sich also die Mühe und probieren Sie alles durch.

INFORMATIONEN

Die SELECT-Taste hält Informationen und Durchsagen der Einsatzleitung für Sie bereit.

DURCHBLICK

Spielen Sie dunkle Dschungelabschnitte, hilft es, den Helligkeitswert des Fernsehers hochzuschrauben.

WAFFENKUNDE

Jede Waffe hat Vor- und Nachteile. Denken Sie daran, dass gerade ein Gewehr wie die Thompson dazu verleitet, mit Dauerfeuer Gegner niederzumähen. Das ist aber nicht immer effektiv. Zum einen vergeuden Sie schnell Ihre Munition, zum anderen leidet die Zielsicherheit, da Rückstoßlader bekanntermaßen beim Feuern verreißen. Schnelle kurze Feuerstöße und auch schnelles Drücken der R1-Taste (Einzelfeuer) sind sinnvoller.

Tipp: Sobald Sie auf einen Gegner anlegen, fixieren Sie diesen mit der L1-Taste. Bewegen Sie nun den linken Analog-Stick nach links oder rechts, bewegt sich Ihr Charakter leicht zur Seite. Mit diesem Wissen gehen Sie in brenzligen Situationen hinter Mauerecke, Baum oder Felsen in Deckung und beugen sich zum Schießen seitlich aus der Deckung heraus um Gegner unter Feuer zu nehmen.

Sobald Sie nachladen müssen, sollten Sie den linken Analog-Stick loslassen. Dann klappt das auch in sicherer Deckung.

▲ **GANZ WICHTIG:** Achten Sie auf Leuchtspuren, die Schüsse verursachen. Sie können die Standorte der Gegner lokalisieren.

KOLBENSCHLÄGE

Der Kampf mit dem Kolben erfordert Übung. Schießen Sie einmal schnell auf Gegner um diese abzulenken, stürmen Sie hin und setzen Sie mit der R3-Taste nach. Ein richtig gezielter Schlag mit dem Kolben ist immer tödlich.

BEGRENZTER MUNITIONSVORRAT

An jeder Ecke finden Sie Munitionsnachschub. Allerdings haben Sie nur eine begrenzte Aufnahmefähigkeit. Wechseln Sie Ihre Waffen immer wieder durch, um alle Munitionsvorräte auch nutzen zu können.

GEKONNT NACHLADEN

Gewöhnen Sie sich an, immer sofort nachzuladen, sobald eine brenzlige Situation gemeistert wurde. Das verhindert, dass Sie mit einem versehentlich leeren Magazin in eine Falle laufen. Machen Sie sich keine Sorgen um die Anzahl Ihrer Patronen. Man zieht Ihnen stets nur so viele Kugeln ab, wie in Ihrer Waffe fehlen. Sie verschwenden also nicht eine einzige der wertvollen Patronen. Laden Sie nach, sollten Sie nicht einfach den Ladevorgang abwarten, sondern dabei in Deckung gehen!

DURCHSCHUSS!

Auch wenn sich mal Umgebungs-Gegenstände wie Bretter oder Stämme in der Flugbahn Ihrer abgefeuerten Kugel befinden sollten – halten Sie einfach weiterhin drauf. Das Spiel nimmt es nicht allzu genau mit solchen Dingen.

▲ **FÄSSER:** Sie finden immer wieder explosive Fässer. Draufhalten und hochjagen – oft reißt die Explosion viele Gegner mit sich.

▲ **WUMM:** In Gegneransammlungen werfen Sie Granaten. Ziehen Sie sich zurück. Sehr oft folgen die Gegner überhaupt nicht.

MISSIONSZIELE

Sie müssen die Aufgaben nicht unbedingt in der Reihenfolge erledigen, in der Sie Ihnen angezeigt werden. Wundern Sie sich also nicht, wenn mal eines der Häkchen zunächst frei bleibt, das wird schon im Verlauf der Mission gesetzt.

WEITERKOMMEN

An vielen Schlüsselstellen müssen Sie zunächst bestimmte Aufgaben erledigen, bevor sich bis dahin verschlossene oder versteckte Durchgänge öffnen. Wo also zunächst kein Durchkommen zu sein scheint, kann sich schon wenig später ein Durchgang eröffnen, der Sie weiterbringt. Haben Sie einen Bereich erfolgreich abgeschlossen, müssen Sie lediglich die Augen offen halten.

NACHSCHUB

Kisten und sonstige zerbrechliche Gegenstände und Behälter bergen oft lebensnotwendigen Nachschub. Um Ihre kostbare Munition zu sparen, sollten Sie sich angewöhnen, diese Behälter stets mit dem Kolben Ihres Gewehrs zu zerschlagen, statt darauf zu feuern.

BLINDSCHÜSSE

In einigen Spielsituationen kommt es vor, dass Sie von Gegnern beschossen werden ohne dass Sie den Hauch einer Chance hätten, diese zu finden, geschweige denn zu treffen. Hier versagt die Spielroutine und es kommt ganz einfach vor, dass Gegner "durch" Häuser usw. hindurchschießen. Halten Sie sich aus diesem Grund an den betreffenden Stellen nicht allzu lange auf, sonst droht ein saftiger Energieverlust.

SCHLÜSSELCHARAKTERE

Um die wichtigen Figuren müssen Sie sich nicht kümmern. Diese können nicht getötet werden. Sie können also ballern, ohne auf sie Rücksicht zu nehmen.

AUSRÜSTUNGS-BONUS

Drei wichtige Ausrüstungsgegenstände müssen Sie finden. Im folgenden Abschnitt erklären wir Ihnen, was es mit dem Klappspaten, mit der Machete und mit dem Dietrich auf sich hat. Wichtig: Sie können diese Gegenstände beim ersten Spiel noch nicht einsetzen, da sie erst im Spielverlauf gefunden werden müssen. Bestimmte Dietriche erhalten Sie erst nach ganz bestimmten Spielergebnissen.

KLAPPSPATEN

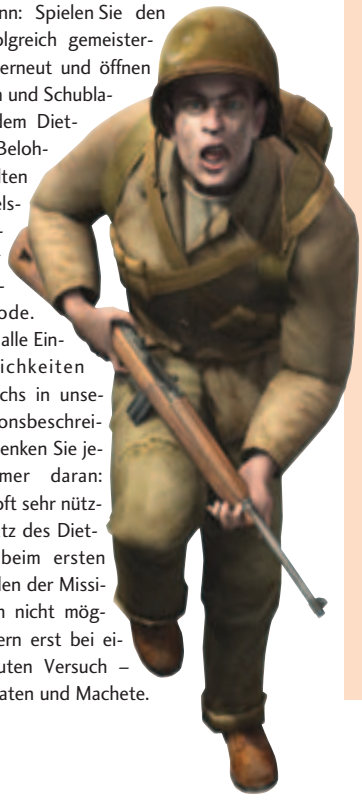
Wo? Im Tempel der Mission "Auf der Suche nach Yamashitas Gold".
Sinn: Schaufeln, schaufeln, schaufeln! Spielen Sie die Missionen noch einmal mit dem Spaten, können Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes versteckte Cheats freischaufeln. Sie müssen die Missionen nach Erhalt des Spatens erneut meistern um an die Boni zu gelangen.

MACHETE

Wo? Während der Mission "Pistol Pete". Untersuchen Sie einfach die Holzhütten, unter einer davon liegt die Machete.
Sinn: Mit der Machete können Sie sich in einigen Missionen Räume freihacken. Auch hier gilt: Sie müssen einige Missionen nach Erhalt der Machete erneut spielen. Dort finden Sie auch manchmal zusätzliche Waffen. Diese Boni sind in unseren Missionsbeschreibungen nicht aufgeführt!

DIETRICH

Wo? Sie erhalten am Ende jeder Mission einen Dietrich, vorausgesetzt, Sie haben alle Bonusmissionen erfüllt. Hin und wieder müssen Sie eine Mission mit besonders guten Werten absolvieren und dafür eine goldene Bewertung einsacken. Das verlangt perfektes Spielen, oft muss Ihre Treffergenauigkeit dafür über 75 % liegen und Sie dürfen nur sehr wenige eigene Treffer eingesteckt haben. Sinn: Spielen Sie den zuvor erfolgreich gemeisterten Level erneut und öffnen Sie Truhen und Schubladen mit dem Dietrich. Als Belohnung erhalten Sie beispielsweise Charaktere für den Multiplayer-Mode. Sie finden alle Einsatzmöglichkeiten des Dietrichs in unseren Missionsbeschreibungen. Denken Sie jedoch immer daran: Auch der oft sehr nützliche Einsatz des Dietrichs ist beim ersten Durchspielen der Missionen noch nicht möglich, sondern erst bei einem erneuten Versuch – wie bei Spaten und Machete.



KLAPPSPATEN

Den Klappspaten finden Sie erst in der Mission "Auf der Suche nach Yamashitas Gold". Nachdem Sie den Tempel betreten haben, finden Sie im ersten Raum, den Sie durch ein geschlossenes Tor betreten haben, einen Buddha. In dessen Hand liegt eine Lotusblüte ❶. Nehmen Sie diese an sich. Am Ende des Tempels gelangen Sie schließlich in den Gefängnisbereich, in welchem Sie den Piloten befreien. Laufen Sie hier in den letzten Raum und Sie finden dort einen liegenden Buddha ❷. Legen Sie an dieser Selle die Lotusblüte in vor ihm stehenden Kelch ❸. Jetzt öffnet sich rechts eine Türe, hinter der Sie endlich den Klappspaten finden ❹.

MACHETE

Die Machete finden Sie in der Mission "Pistol Petes Ende". Laufen Sie nach der Befreiungsaktion zwischen diese beiden Hütten ❶. Halten Sie sich links um hierhin zu gelangen ❷. Auf der Rückseite finden Sie diesen Graben vor ❸. Gehen Sie in die Hocke und kriechen Sie nach vorne ❹ – voilà, die Machete.

REGULÄRE AUFTRÄGE
- Gelangen Sie nach oben.
- Löschen Sie das Feuer.
- Verteidigen Sie die USS California.

BONUSMISSIONEN
- Helfen Sie dem Techniker.
- Retten Sie den Matrosen.

FILMROLLEN
- Retten Sie die Matrosen vorm Flammentod (untersuchen Sie den gelöschten Bereich).
- Durchtrennen Sie mit der Machete die Netze unter Deck (kurz nach Missionsstart).

DIETRICH Einsatz im Frisörsalon.

KLAPPSPATEN
Einsatz: Graben Sie an der Stelle, an der anfangs ein Seemann von einem Rohr erschlagen wird. Das steht an, bevor Sie das erste Mal gesprungen sind.

MACHETE
Einsatz: Netz beim Startpunkt Frisörsalon (versteckte Filmrolle).

BEWAFFNUNG
Feuerlöscher, Maschinengewehr, Flakgeschütze

▲ **BONUS 1:** Helfen Sie dem Techniker auf jeden Fall mit dem Schott! Laufen Sie auf die Türe zu und halten Sie die X-Taste.

▲ **BONUS 2:** Retten Sie die Matrosen. Etwas weiter hinten finden Sie dafür eine Filmrolle als Belohnung.

DAY OF INFAMY

Folgen Sie Ihrem Kameraden durch den Schiffsbauch. Helfen Sie unterwegs unbedingt dem Techniker beim Schließen der Luke (laufen Sie auf die Türe zu und ⊗ gedrückt halten). Nachdem Sie einen Gang weiter automatisch einen Feuerlöscher erhalten haben, retten Sie die Matrosen im ersten Raum zu Ihrer Linken. Untersuchen Sie hinter diesen den Boden. Hier findet sich eine Filmrolle. Marschieren Sie in den Gang zurück und weiter links hinein. Automatisch nimmt der Koch dort den Feuerlöscher an sich. Warten Sie, bis er die Flammen bekämpft hat. Laufen Sie nun weiter durch den Mannschaftsraum und speichern Sie am Funkgerät. Sobald Sie auf Deck sind und das Maschinengewehr erhalten haben, rennen Sie die Stufen nach oben, die geradeaus liegen und übernehmen das grünliche Flak-Geschütz mit der Aktionstaste. Dauerfeuer frei! Zielen Sie immer ein wenig vor die angreifenden Jagdmaschinen und lassen Sie diese somit "durch" Ihre Salven hindurchfliegen. Das ist die effektivste Methode, Gegner zu ernten. Alternativ können Sie auch auf die ankommenden Torpedos im Wasser schießen. Benutzen Sie zu diesem Zweck die auf Deck erhaltene Waffe.

REGULÄRE AUFTRÄGE
- Verteidigen Sie die Schlachtschiffe.
- Eskortieren Sie die USS Nevada.

BONUSMISSIONEN
- Schießen Sie 20 Flugzeuge ab.
- Schießen Sie 75 Flugzeuge ab.

FILMROLLEN keine

DIETRICH kein Einsatz

KLAPPSPATEN kein Einsatz

MACHETE kein Einsatz

BEWAFFNUNG
Geschütz auf einem Kanonenboot

PEARL HARBOR

Lassen Sie die Doppelrohre auf dem Kanonenboot richtig ordentlich glühen und versuchen Sie auch hier, richtig und effektiv mit dem Geschütz "vorzuhalten", um die gegnerischen Flugzeuge ohne Vorwarnung in Ihre Salven hineinfliegen zu lassen. Nachdem die USS Arizona von den Japanern vernichtet wurde (daran können Sie nichts ändern, auch wenn Sie sich noch so sehr bemühen), müssen Sie der auslaufenden USS Nevada sicheren Geleitschutz bieten. Kümmern Sie sich mehr um die anfliegenden Flugzeuge, als um die weiter entfernten.

Übrigens: Wenn Sie mehr als 29 gegnerische Flugzeuge abgeschossen haben, dürfen Sie stolz sein. In der echten Schlacht um Pearl Harbor schossen die Amerikaner nur 29 der ca. 350 angreifenden japanischen Maschinen ab.

▲ **VORHALTEN:** Feuern Sie mit Ihrem Geschütz vor die Flugzeuge.

DER FALL DER PHILIPPINEN

Laufen Sie vom Startpunkt aus über die Brücke um Ihren Bruder zu finden. Das notwendige Teil, um den defekten Panzer wieder in Gang zu setzen, befindet sich gleich rechts in der Halle mit den Säulen. Vorsicht! Hier treffen Sie auf japanische Einheiten. Gewöhnen Sie sich an, die Augen offen zu halten. Bringen Sie das Zahnrad zum Panzer und dieser wird in Gang gesetzt. Achten Sie auf die Balkons der Häuser, hier werden Sie unter Feuer genommen. Benutzen Sie die M1 Garand um solche Ziele effektiv zu neutralisieren (R1-Taste zum besseren Zielen gedrückt halten!). Folgen Sie dem Panzer und bleiben Sie in Deckung, untersuchen Sie aber trotzdem alle Ruinen. Links gibt es ein zerbombtes Gebäude, in dem Sie eine Filmrolle finden. Nach einiger Zeit gerät der Vormarsch Ihres Tanks ins Stoppen, da die ferngeleiteten Jäger zu stark zusetzen. Marschieren Sie in südöstliche Richtung, um den gesuchten Funker zu finden. Vorsicht, auf dem Weg treffen Sie einen japanischen Panzer, der jedoch mit einigen Granaten außer Gefecht gesetzt wird (auf den Turm zielen). Betreten Sie das Gebäude links daneben, und schauen Sie sich hinter der Treppe um. Der Speicherpunkt dort kommt sicher sehr gelegen. In einer der nächsten Straßen das MG-Nest ausnehmen und anschließend die vorbeiflitzenden Japaner unter Feuer nehmen. Diese positionieren sich gerne im toten Winkel des Maschinengewehrs und feuern von dort aus. Wechseln Sie also zwischen dem fest positionierten Maschinengewehr und der regulären Bewaffnung hin und her.

▲ **BRUDERSUCHE:** Rennen Sie vom Startpunkt aus einfach über die Brücke und Sie finden den gesuchten Bruder.

Einige Straßen weiter kommen Sie an ein Holztor. Links daneben geht's runter in die Kanalisation. Waten Sie durch die unappetitliche Brühe hindurch, bis Sie schließlich ins Stadion kommen. Übernehmen Sie dort das MG-Nest auf der Tribüne und räumen Sie ein wenig auf. Vergessen Sie weder, den Funker im Holzbau oberhalb der Tribünen zu erledigen, noch die Holzkisten im Raum zu beachten (Bonusmission). Marschieren

REGULÄRE AUFTRÄGE
- Finden Sie Ihren Bruder.
- Reparieren Sie den Panzer.
- Finden Sie den LKW mit dem Sprengstoff.
- Deaktivieren Sie die Funkstation.
- Geben Sie dem Sprengkommando Zeichen.
- Bringen Sie den LKW zur Brücke.

BONUSMISSIONEN
- Finden Sie Commander Shimas Foto.
- Finden Sie den goldenen Buddha.

FILMROLLEN
- Zu Spielbeginn, nachdem der Panzer repariert wurde, links in einer Ruine.
- In einer Hinterhofecke, nachdem Sie den großen Platz mit der Kirche passiert haben, in der Nähe des LKWs mit dem Sprengstoff.

DIETRICH Benutzten Sie ihn in der Villa/Hotel (auf dessen Dach Sie den Kirchplatz unter Feuer nehmen) im zweiten Stock.

KLAPPSPATEN **Einsatz:** Im Stadien

MACHETE
Einsatz: Startpunkt am Ende der Brücke links.

BEWAFFNUNG Colt M1911, Garand M1, Thompson M1, Granaten

▲ **HINTER DER KIRCHE:** Irgendwo auf diesem Platz finden Sie die zweite wichtige Filmdose in diesem Abschnitt.

▲ **GEFÄHRLICHE LADUNG:** Auf dem Lkw finden Sie Sprengstoff, mit dem Sie die Brücke zerstören.

Sie dann aus dem Tor, das zuvor noch verschlossen gewesen ist. Erst draußen bemerken Sie erfreut, dass flüchtende Japaner freundlicherweise auch das große Eisentor geöffnet haben. Untersuchen Sie nun hier die Ruinen und zerschlagen Sie ausnahmslos alle Kisten, um einen goldenen Buddha aufzuspüren (Bonusmission). Schlagen Sie sich weiter durch und räumen Sie in der Villa (Hotel) gründlich auf.

Bahnen Sie sich einen Weg aufs Dach und geben Sie Ihren Freunden von hier oben Feuerschutz mit dem MG, das Sie gefunden haben. Sind der Panzer und die Gegnerschaft ausgeschaltet worden, können Sie die Villa verlassen und den großen Platz betreten, den Sie eben erst gesäubert haben. Suchen Sie penibel alle Bereiche rings um die Gebäude herum ab, hier findet sich die zweite Filmrolle.

Ein Stückchen weiter finden Sie den gesuchten LKW mit dem benötigten Sprengstoff. Laufen Sie in die Kirche hinein und benutzen Sie den Speicherpunkt neben dem Altar. Erklimmen Sie danach die Stufen, um oben im Turm mit Hilfe der Seile die Glocke zu schlagen. Springen Sie auf den Laster auf und ballern Sie auf alles, was sich bewegt während dieser zur Brücke gefahren wird.

ANGRIFF AUF GUADALCANAL

In dieser Mission tragen Sie das Sniper-Gewehr. Gewöhnen Sie sich daran, immer die ganze Umgebung mit dem Fernrohr zu kontrollieren. Beachten Sie bei der Anfahrt auf dem Fluss, dass Gegner am Ufer und im Wasser(!) stehen. Als Faustregel gilt hier – aus der Ferne schießen ist effektiver. Ballern Sie mit dem Gewehr aus der Nähe, brauchen Sie oft zwei Treffer um gegnerische Einheiten zu neutralisieren. Auf den Sergeant müssen Sie in den Auseinandersetzungen keien Rücksicht nehmen, der bleibt Ihnen erhalten – schließlich muss ja jemand maulen. Ballern Sie also ruhig, auch wenn er sich mal im Schussfeld befindet.

Die fünf Dokumente im Abschnitt finden Sie beim Durchstöbern aller Gebäude. Wichtig: Die Japaner lauern gerne in getarnten Erdlöchern und brechen überraschend hervor. Rennen Sie dann einige Schritte zurück und nutzen das Gewehr.

Den zu zerstörenden Generator (Bonusmission) kann man nicht übersehen. Granaten erledigen die Aufgabe.

▲ **NACH UND NACH:** Nahezu jeder Bunker ist mit einem MG bestückt – Sie müssen einen nach dem andern knacken.

▲ **AUS UND VORBEI:** Mit der Flak vernichten Sie das Munitionslager. Das klappt allerdings erst gegen Ende des Levels.

Das Munitionslager zerstören Sie nach Übernahme der Flak bei den Hallen gegen Ende des Levels. Dem dortigen Panzer weichen Sie besser aus. Sparen Sie Munition und zerschlagen Sie Kisten mit dem Gewehrkolben.

Haben Sie nach Zerstörung des Munitionslagers das Flugfeld erreicht, übernehmen Sie das dort aufgestellte MG und schlagen die anstürmenden Feinde blutig zurück.

▲ **GEGEN ENDE:** Sie räumen auch auf dem Flugfeld noch gründlich auf, bevor Sie gehen. Dazu dient ein MG.

REGULÄRE AUFTRÄGE
- Erreichen Sie die Landezone.
- Rücken Sie zum Vorposten vor.
- Zerstören Sie das Munitionslager.
- Sichern Sie das Flugfeld.

BONUSMISSIONEN
- 5 von 5 Dokumenten sicherstellen.
- Generator deaktivieren.

FILMROLLEN
- Graben Sie in den schmalen Bereichen nach dem dritten Speicherpunkt (und auch der dritten MG-Stellung).
- Suchen Sie im Vorposten (Laster/Schaufelbagger) eine angebrachte Leiter und klettern Sie nach oben.

DIETRICH
Benutzen Sie ihn im Gebäude, bevor Sie das Flugfeld erreicht.

KLAPPSPATEN
Einsatz: Graben Sie im versteckten Schützengraben, nachdem Sie den Vorposten verlassen haben. Sie legen einen Geheimgang frei.

MACHETE
Einsatz: Im Vorposten mit dem Laster und dem Schaufelbagger untersuchen Sie die Laubwände.
Einsatz: Hinter den markanten Laternen im Dschungel legen Sie Bereiche mit wichtigem Nachschub frei.

BEWAFFNUNG
Colt M1911, Springfield 03, Granaten

REGULÄRE AUFTRÄGE
- Finden Sie die verschollene Patrouille.
- Finden und zerstören Sie die Artilleriestellung "Pistol Pete" (3 Geschütze).
- Schützen Sie die verschollene Patrouille.
- Begleiten Sie Harrison zu Pistol Pete.
- Treffen Sie sich mit Martin Clemens.
- Entkommen Sie über die letzte Brücke.

BONUSMISSIONEN
- Stürmen Sie die Feldhaubitze.
- Schützen Sie Lt. Harrison.

FILMROLLEN
- Stürmen Sie die Feldhaubitze und wehren Sie damit den anrückenden japanischen Panzer ab. (Alternativ den Bereich um die Feldhaubitze mit Granaten bearbeiten).
- Nachdem das dritte Geschütz gesprengt wurde untersuchen Sie die Rückwand der Höhle. Ein Holzsteg führt nach unten.

DIETRICH
Benutzen Sie ihn im Lager an einer Truhe, nachdem Sie die Gefangenen befreit haben.

KLAPPSPATEN
Einsatz: Graben Sie neben dem Speicherpunkt nachdem Sie den Fluss passiert haben.

MACHETE
Einsatz: Linker Bereich, bevor Sie die Feldhaubitze stürmen.

BEWAFFNUNG
Colt M1911, Garand M1, Granaten

PISTOL PETES ENDE

Pirschen Sie sich langsam den Dschungelpfad entlang. Sie treffen sehr früh auf gegnerische Einheiten. Suchen Sie bei den Felsen Deckung und erledigen Sie sie von dort aus. Kurz darauf erobern Sie das MG-Nest und helfen Clemens und dessen Begleitern mit einigen Salven. Folgen Sie Clemens zum Japaner-Lager und schießen Sie aus sicherer Position erst, wenn die Japaner Streit anfangen. Unter der Hütte hinter den Gefangenen finden Sie die Machete.

Sprechen Sie mit den befreiten Gefangenen und nehmen Sie den Hang neben dem Lager ein. Hier kommen Sie erst weiter, nachdem eine Granate den braunen Bereich der Umzäunung freigebombt hat. Tun Sie sich selbst einen Gefallen und halten Sie sich nach der Unterhaltung nicht an dieser Stelle auf.

Vom Hügel aus nimmt Sie eine Feldhaubitze unter Beschuss. Versuchen Sie, diese seitlich zu umgehen und übernehmen Sie sie. Von allen Seiten stürmen jetzt Japaner herbei – abwehren klappt mit den Granaten der Haubitze. Auch der langsam anrollende Panzer kann mit mehreren Treffern vernichtet werden. Untersuchen Sie dessen Wrack und Sie erhalten eine Filmrolle.

Marschieren Sie den Hang hinunter zum Fluss. Nehmen Sie die beiden MG-Nester aus und halten Sie die Feinde auf. Weiter im Dschungel-Innern treffen Sie an einem Wasserfall erneut auf Clemens. Reinigen Sie die Umgebung und untersuchen Sie alle Winkel, Sie finden eine Thompson M1. Folgen Sie Clemens zu einer Höhle, durch die Sie sich vorsichtig zum ersten Hauptziel der Mission durchkämpfen. Versuchen Sie vom Gewölbeeingang aus die Wachmannschaft am Geschütz zu erledigen. Werfen Sie vorsichtshalber mehrere Granaten in Richtung Geschütz. Ihr Kamerad bringt daraufhin eine Sprengladung an, die Sie mit dem Auslöser hochjagen, der auf den Kisten in der Höhle steht.

▲ **BOMBIG:** Der Auslöser für das erste Geschütz steht gleich hinten auf den Kisten in der Höhle. Leicht zu finden.

Nun ist die Holztüre im Seitenarm der Anlage offen. Erledigen Sie vom Steg aus die Gegner in der Höhle und sammeln Sie alle Versorgungsgüter ein. Draußen versperren Japaner die Hängebrücke. Positionieren Sie sich ganz links und nehmen Sie sie nacheinander unter Feuer. Seien Sie die Holztreppen hinauf vorsichtig, oben wartet ein MG-Nest. Der Eingang rechts davon öffnet sich, wenn die Wachmannschaft neutralisiert wurde. Harrison sprengt das nächste Geschütz. Der Weg führt weiter zum dritten und letzten Geschütz. Drehen Sie sich in der Höhle, ein Holzsteg führt zu einer Filmrolle. Dann queren Sie die letzte Hängebrücke. Wichtig: Nutzen Sie Aktions-Taste auf der Brücke um Lt. Harrison zu retten.

REGULÄRE AUFTRÄGE
- Treffen Sie sich mit Tanaka.
- Gehen Sie zum Hotel.
- Überfallen Sie Kandlers Auto.
- Stehlen Sie Kandlers Uniform.
- Infiltrieren Sie das Gipfeltreffen.
- Nehmen Sie den Filmstreifen.
- Fliehen Sie aus dem Hotel.

BONUSMISSIONEN
- 3 von 3 Kriegsgefangenen retten.
- 3 von 3 zusätzlichen Beweise sicherstellen.

FILMROLLEN
- In der Stadt in einem Keller eines Restaurants.
- Nachdem Sie sich mit Bromley getroffen haben, gibt es eine Schießerei in einem verwüsteten Keller. Untersuchen Sie die dunklen Ecken (Tisch).

DIETRICH
Nachdem Sie aus dem Hotel fliehen sollen, nach der Küche und nach der Bar. Letzte Türe links hinten im Gang bevor Sie auf den Balkon gelangt.

KLAPPSPATEN
Einsatz: Graben Sie im westlichen Bereich nach dem ersten Speicherpunkt.

SHOWDOWN IN SINGAPUR

Sie starten am Hafen. Bleiben Sie in Deckung und pirschen Sie sich langsam vor. Springen Sie vom Pier, bevor Sie sich um die Wachen rechts kümmern. Sie landen auf alten Booten. Von hier aus geht es geradewegs einige Planken hinauf, bis Sie in eine Ecke gelangen. Benutzen Sie die Machete am Netz, das über einen elektrischen Kasten gespannt ist. Das verursacht einen Kurzschluss, der viele Wachen erledigt. Säubern Sie danach den Bereich und laufen Sie aus dem Hafengelände hinüber. In einer Rikscha wartet Tanaka.

Nach einem "kleinen" Unfall beruhigt Tanaka die Wachen, bleiben Sie so lange stehen ohne sich zu rühren. Laufen Sie dann durch die Gassen und erledigen alle Wachen leise und vorsichtig. Am Haupttor werden die Japaner erledigt und Sie schlagen sich durchs Gebäude neben der Schranke. Benutzen Sie die Kanäle an den Seiten der Straße. Sie bieten Deckung und Nachschub.

Durchforsten Sie die alte Lagerhalle und befreien Sie den ersten Kriegsgefangenen im Dachbereich. Suchen Sie danach die Häuser ab. Eines birgt einen versteckten Tunnel mit auffälligen gelben Innenwänden. Hier unten finden Sie eine Filmrolle. Danach müssen Sie Bromley finden, der Sie ab jetzt begleitet.

Nach dem informativen Gespräch geraten Sie im Kellerbereich in eine Schießerei. Untersuchen

▲ **FILMROLLE:** Im Keller des "Eating House" finden Sie die Filmrolle. Vorsicht, diese wird gut bewacht.

Sie dort unten alle dunklen Ecken und vor allem die Tische (Filmrolle). Sobald Sie wieder in der Stadt angelangt sind, absolvieren Sie noch einen Überfall und stehlen eine passende Uniform.

Sie gelangen dann über eine Holztreppe auf die Dächer, über die Sie sich zum Hotel durchkämpfen. Dort werden Sie dank der passenden Uniform ehrenvoll begrüßt. Das zu infiltrierende Treffen findet im ersten Stock auf der linken Seite statt. Lauschen Sie den Ausführungen der Verschwörer. Kurz darauf erscheint der beraubte Oberst in seiner Unterwäsche und die Ereignisse überschlagen sich. Bromley versorgt Sie mit einer äußerst effektiven Schnellfeuerwaffe, die Sie auch gleich einsetzen. Bevor Sie den Raum verlassen, sacken Sie noch die Filmrolle ein, die im

MACHETE
Startpunkt. Rampe hoch und sofort auf die zertrümmerten Boote hinunter springen. Nächste Rampe hoch. Hinten in der Ecke wird das Netz zerschnitten.

BEWAFFNUNG
Welrod, Colt M1911

Vorführgerät liegt. Kämpfen Sie sich nach unten durch bis in die Küche und gehen Sie von dort aus in den Nebenraum. Den ersten der drei zusätzlichen Beweise finden Sie automatisch im Bereich der Küche und kurz darauf den Zweiten auf dem Tresen der Bar. Diese erreichen Sie über die Treppe des Nebenraums, den Sie bereits kennen (mit dem Speicherpunkt).

Laufen Sie den Gang entlang, der aus der Bar herausführt und untersuchen Sie den ersten offenen Raum auf der linken Seite. Danach geht es geradeaus über den Flur hinüber in den nächsten Raum, der den dritten der zusätzlichen Beweis birgt. Treten Sie hinaus auf den Balkon und lassen Sie Ihre Waffe sprechen. Ein letzter gewagter Sprung über das Geländer bringt Sie zu Ihrem Fluchtauto, das Tanaka steuert.

▲ **KOSTÜMFEST:** Leihen Sie sich die Uniform von Oberst Kandler aus. Sie verschafft Ihnen einen netten Empfang.

AUF DER SUCHE NACH YAMASHITAS GOLD

Dschungeleinsatz! Endlich stehen uns Waffen zur Verfügung! Die Schrotflinte ist keine Fernwaffe, hat jedoch effektive Streuung. Man trifft auch dann, wenn der Zielkreis gar nicht richtig fixiert ist. Klappern Sie die Wege am und nördlich des Startpunkts ab und neutralisieren Sie Japaner. Der weitere Weg ist linear aufgebaut und leicht zu bewältigen. Sobald Sie an die erste größere Tempelruine gelangen, an der auffällig viele MG-Stellungen aufgebaut sind, jagen Sie gezielt die roten Fässer in die Luft. Die MG-Stellung hinter der Mauer umgehen Sie weiträumig und versuchen, sich von hinten heranzuschleichen. Haben Sie die Stellung auseinander gelegt, schauen Sie sich um und finden eine Filmrolle. Zerschlagen Sie alle Kisten, auch die länglichen, um die Funkgeräte der Japaner zu zerstören (Bonusmission). Achten Sie in diesem Abschnitt auf aus dem Dschungel nachrückende Gegner, die bereits erschossene MG-Schützen ersetzen.

Auf dem weiteren Weg finden Sie einen Speicherpunkt und kurz darauf die brennende Absturzstelle des Flying Tigers. Ein paar Meter weiter ruft schon Tanaka. Rechts an der Absturzstelle setzen Sie den Spaten ein (klappt erst beim wiederholten Spielen). Setzen Sie Ihren Weg zum Haupttempel durch den Urwald fort.

Den Vorplatz des Tempels einzunehmen, ist nicht einfach. Versuchen Sie nicht, durch die Mitte Ihr Glück, jagen Sie lieber einige Granaten in die Soldatengruppe und laufen Sie dann entweder komplett rechts oder links bis nach hinten in eine Ecke des Hofes (nicht die Treppen hinauf). So umgehen Sie die Bestreichungsregionen der MG-Stellungen auf den Wachtürmen. Die Schützen werden so von hinten ausgeschaltet. Tanaka sollte inzwischen in der Mitte zum Treppenaufgang für reichlich Unruhe gesorgt haben. Steigen Sie die Stufen hinauf und werfen Sie Granaten in den Eingang, bevor Sie oben angelangt sind. So knacken Sie die MG-Stellung. Dringen Sie jetzt in den Tempel ein.

Im Bereich mit dem Balkon und der riesigen Buddha-Statue finden Sie links hinten in den Kisten eine weitere Waffe (Bazooka). Rechts geht es weiter, dort finden Sie das erste Sake-Fass (Fass 1) – zerstören Sie es. Bahnen Sie sich im Zick-Zack-Kurs Ihren Weg durch die Gänge.

Sie kommen immer wieder an geschlossene Holztore, die Sie mit der Aktions-Taste öffnen. Dass hinter jedem Tor eine Horde Feinde lauert, dürfte klar sein. Deswegen: Tor Öffnen, erst mal ein paar Granaten werfen (oder die Bazooka benutzen). Nach dem ersten Tor finden Sie rechts hinten einen Gang mit Nachschub und Speicherpunkt. Untersuchen Sie den Buddha (Lotusblüte aus seiner Hand nehmen – Bonusmission/Klappspaten) und suchen Sie hinten in einer Ecke (Blickrichtung Buddha) das nächste Fass (Fass 2).

Säubern Sie dann den Trainingshof von Schwert schwingenden Offizieren und springen Sie durch den Bereich mit den Säulen hindurch. Ein Stück weiter links öffnen Sie das Tor und schlagen den Vorratsraum kaputt (Fass 3). Laufen sie weiter und überraschen Sie nach dem nächsten Holztor die essenden Soldaten mit einigen Granaten (Fass 4). Hinter dem Raum laufen Sie an der Gabelung nach rechts (!) in die Küche! Dort ist ein Sake-Fass (Fass 5) sowie eine Filmrolle, die es einzusacken gilt. Danach benutzen Sie den linken Gang und untersuchen den Raum (Yamashitas Gold aufgefunden). Durch die Explosion wird ein Loch in den Boden gesprengt und Sie fallen nach unten (deswegen sollte zuerst die Küche besucht werden). Unten neutralisieren Sie die Japaner und laufen in den Gang zum Gefängnisblock. Räumen Sie im ersten Raum links auf und befreien Sie im nächsten Raum rechts den Piloten. Tipp: Rennen Sie in der Schmelze vorm Gefängnistrakt schnell über den Steg, erwischen Sie die Wachtruppen noch im Gefängnisgang und können diese ins Feuer laufen lassen. Gehen Sie an das Ende des Abschnittes, finden Sie einen liegenden Buddha. In der Mitte zwischen den Kerzen legen Sie die Lotusblüte ab und Sie werden erleuchtet. Rechts öffnet sich der verschlossene Abschnitt und Sie finden den Klappspaten.

Jetzt zurück zur Schmelze durch ein nun offenes Tor in den unteren Bereich des Tempeleingangs. Durchqueren Sie diesen und schlagen sich durch die Gänge. Am Ende liegt eine Halle, in der sie Wachen erledigen und eines der Maschinengewehre übernehmen. Zuerst das Lager vor Ihnen beschießen (v.a. die Fässer). Nach einiger Zeit endet der Level und Sie sind wieder draußen. Ein Hubschrauber wartet bereits.

REGULÄRE AUFTRÄGE
- Finden Sie die Absturzstelle des Flying Tigers.
- Finden Sie Tanaka.
- Verlassen Sie den Tempel bevor das vierte Geschütz explodiert.
- Finden Sie Yamashitas Gold.
- Retten Sie den Piloten.

BONUSMISSIONEN
- Zerstören Sie die Funkgeräte der Japaner.
- Zerstören Sie den Sake-Vorrat (5 Fässer).
- Klappspaten finden (wird nicht gezeigt!).

FILMROLLEN
- Untersucht die erste größere Tempelruine, auf eurem Weg. An dieser sind auffällig viele Japaner stationiert.
- Zerstören Sie die 5 Sake-Fässer im Tempel.

DIETRICH Küche/Gefängnis

KLAPPSPATEN Sobald die Absturzstelle der Flying Tiger gefunden wurde, muss, rechts von dieser, gegraben werden.

MACHETE
Einsatz: Startpunkt, erste Abzweigung nach links gehen und die linke Buschreihe bearbeiten.

BEWAFFNUNG Schrotflinte, Springfield 03, Sten MKII, Granaten

▲ **AUFMACHEN:** Hinter geschlossenen Türen erwarten Sie stets Gegnerscharen. Granaten und Bazooka helfen.

▲ **FEUER:** Am Ende des Levels zerstören Sie ein feindliches Lager. Zielen Sie dabei vor allem auf die Fässer.

▲ **FLOTT:** Mit Hilfe der Machete finden Sie die erste Filmrolle schnell. Sie liegt in einer kleinen Höhle versteckt.

REGULÄRE AUFTRÄGE

- Finden Sie die Chindits.
- Finden Sie Bromley.
- Sabotieren Sie die Brücke am Kwai.
- Bringen Sie den Kran in Ihre Gewalt.
- Öffnen Sie die 3 Benzintanks.
- Runter von der Brücke!

BONUSMISSIONEN

- 10 Gegner an der Barriere ausschalten.
- Zerstören Sie das Dock.

FILMROLLEN

- Startpunkt. Machete benutzen und im versteckten Bereich mit der Liane in die Höhle schwingen.
- Nachdem die Brücke sabotiert wurde, folgen Sie Bromley. Auf einem Waggondach liegt die zweite Filmrolle.

DIETRICH

Nachdem Sie die Chindits angetroffen haben, an der folgenden Weggabelung links ins Lager marschieren. In einer Hütte befindet sich ein entsprechender Schrein.

KLAPPSPATEN

Nachdem 10 Gegner an der Barriere erledigt wurden, können Sie rechts durch den Bambuszaun in ein Lager. Inmitten des Lagers wird im auffälligen braunen Haufen gegraben.

MACHETE

Startpunkt, 180° Grad umdrehen. Sowie später neben dem Elefanten.

BEWAFFNUNG

Schrotflinte, Springfield 03, LMG Typ 11, Granaten

DIE BRÜCKE AM KWAI

Drehen Sie sich am Startpunkt um 180° Grad und benutzen Sie die Machete. Sie schneiden sich somit einen versteckten Weg frei. Folgen Sie diesem und Sie gelangen schließlich an einen kleinen Bach. Neutralisieren Sie die Japaner und schauen sich etwas weiter vorne um. An einem Baum nahe der Schlucht finden Sie eine Liane. Mit dieser können Sie sich im Tarzanstil über den Abgrund schwingen. Drüben angekommen brechen Sie automatisch durch Buschwerk hindurch und landen in einer kleinen Höhle. Hier findet sich neben einer Filmrolle eine weitere Waffe: Die LMG T11. Verlassen Sie die Höhle durch den anderen Ausgang und springen Sie hinunter. Schauen Sie jetzt nach links, sehen Sie eine morsche Hängebrücke. Über diese Brücke kommen Sie normalerweise, wenn Sie vom Startpunkt aus losmarschieren und noch nicht die Machete besitzen. Im Folgenden beschreiben wir den Lösungsweg für jene Spieler, die die Machete noch nicht besitzen. Und keine Sorge wegen der LMG Typ 11, Sie finden auf dem weiteren Weg Stellen, an der Sie diese Waffe aufnehmen können.

Folgen Sie hier dem einzig möglichen Weg auf den Gleisen. Halten Sie sich jedoch immer nahe an den Felswänden auf, die bieten Ihnen ein wenig Schutz. Von oben werden Sie von Scharfschützen und Mörserfeuer unter Beschuss genommen. Weiter vorne lauert auf dem Wasserturm ein Japaner, der erst attackiert, nachdem Sie den Turm passiert haben. Rechts neben dem Turm gelangen Sie über einen steilen Weg auf das Plateau hinauf. Räumen Sie diesen Bereich von Gegnern (MG-Stellung hinten nutzen) und stoßen Sie den Felsen vom Rand hinunter, der daraufhin einen gegnerischen Panzerwagen aus dem Weg räumt. Vorsicht, kehren Sie zurück, tauchen frische gegnerische Einheiten auf, die Sie angreifen. Auf dem weiteren Weg über die Gleise gelangen Sie an eine langgezogene Kurve. Hier kommt ein weiterer Panzerwagen auf den Schienen auf Sie zu. Laufen Sie einfach zurück, denn seine Zerstörung übernehmen die Chindits, auf die Sie jetzt treffen.

Kurz darauf finden Sie eine Weggabelung. Links runter! Hier gilt es, ein Lager auszuräuchern. In einer der Hütten findet sich ein Schrein, der mit dem Dietrich geöffnet werden kann. Auf dem weiteren Weg gelangen Sie an eine Barriere. Bis Sie jedoch hier ankommen, heißt es schleichen, schleichen und nochmals schleichen. Behelfen Sie sich mit Ihrem Granatenvorrat. Werfen Sie diese hinter die Felswälle an den Seiten. Hier sind explosive Fässer, die durch Granatenexplosionen hochgejagt werden und beim Ausräuchern der Japaner helfen.

Snipern Sie an der Barriere zehn Gegner ins digitale Jenseits. Rechts öffnet sich dann der Zugang zu einem Lager. Graben Sie mit dem Klappspaten in dem auffälligen Haufen und verlassen Sie das Lager. Gehen Sie links der Barriere weiter.

Marschieren Sie den Weg hinunter und achten Sie auf hinterhältige Japaner, die in den Bäumen sitzen und aus Erdlöchern auftauchen. Benutzen Sie den Speicherpunkt und setzen Sie Ihren Weg zur Hängebrücke fort. Bevor Sie diese überqueren, gehen Sie rechts davon in Deckung und suchen mit dem Sniper-Zoom alles ab. Hier sind einige Scharfschützen unten am Dock positioniert, die Wache stehen. Ballern Sie auf diese und auf die Fässer. Laufen Sie dann auf die Hängebrücke und erledigen von dort aus den Rest. Haben Sie alle Fässer getroffen, wird das Dock zerstört (Bonusmission).

Marschieren Sie weiter und übernehmen die kleine MG-Stellung. Nach reichlicher Gegnerdezimierung finden Sie hinter den Kisten einen Elefanten. Neben ihm können Sie später mit der Machete einen versteckten Bereich öffnen, der Nachschub birgt. Benutzen Sie dann den Elefantenexpress und verteidigen Sie sich mit der Kanone, die auf dem Rücken des Dickhäuters angebracht ist. Nach einer kurzen "Fahrt" treffen Sie automatisch auf Bromley. Folgen Sie ihm und nehmen Sie die Schützen auf den Wachtürmen unter Beschuss. Überqueren Sie danach die Gleise und laufen Sie hinten am Felsen entlang. Springen Sie in den Kran und lassen Sie Eisenträger auf die Gleise fallen. Und schon kommt ein Zug, der durch die Eisenträger entgleist. So sieht Sabotage aus! Raus aus dem Kran und runter zwischen die entgleisten Waggons! Sie müssen sich durch die Waggons kämpfen und an den auffällig in Schwarz gehaltenen Treibstoffwaggons die roten Drehventile betätigen. Diese befinden sich immer in der Mitte des jeweiligen Waggons. Machen Sie hier langsam, an jeder Ecke nutzen die Feinde Deckung aus, um Ihnen das Leben zu erschweren. Haben Sie alle drei Ventile geöffnet, treffen Sie Bromley in einem Personenwaggon. Draußen erledigen Sie ein paar Japaner und haben dann die Brücke erfolgreich sabotiert. Folgen Sie Bromley, der Sie über die Dächer der Waggons führt. Auf dieser Strecke finden Sie eine Filmrolle. Springen Sie dann aus dem Waggon, in dem Bromley auf Sie wartet, hinunter in den Fluss.

▲ **DURCHSCHLAGEN:** Rechts vom Elefanten legen Sie mit der Machete später einen versteckten Bereich frei.

▲ **HOCH OBEN:** Während Sie auf dem Elefanten reiten, nehmen Sie alles unter Feuer, das Tier hat Waffen mitgebracht.

▲ **ZUGIG:** Lassen Sie sich Zeit auf Ihrem Weg durch den verunglückten Zug. Es warten dort Scharfschützen auf Sie.

▲ **FILM AB:** Die erste Filmrolle finden Sie im Besprechungsraum der Piloten. Verlassen Sie den Raum nicht ohne sie.

▲ **EXPLOSIV:** Ballern Sie auf die Treibstofffässer neben den Flugzeugen. Diese gehen sofort hoch.

SABOTAGE AUF HOHER SEE

Einsatz Kameraden! Grundsätzlich schauen Sie unter Deck in jeden Raum. Das bringt zusätzliche Ausrüstung und Punkte auf dem Konto der Ehre.

Vom Startpunkt aus Treppe runter. Links, Gang nach vorne und in den Raum zur Linken hinein (Ventil-Schalter 1). Weiter durch den Gang. Nach einigen Abzweigungen finden Sie den nächsten Schalter automatisch im Gang (Ventil-Schalter 2). Weiter durch den Gang. Erste Türe rechts nehmen und Japaner dezimieren. Schnappen Sie sich hinten die T99.

Weiter durch den Gang. Nach einiger Zeit kommen Sie an eine Abzweigung. Rechts geht es in die Küche und links in zwei Räume. Der nächste Schalter befindet sich dort in dem Raum mit den Piloten (Ventil-Schalter 3). Zurück in den Gang und in den nächsten Raum hinein. Hier findet sich eine Filmrolle. Klappern Sie auch an der Wand mit der ⊗-Taste die Spinde ab. Dort fördert der Spaten einen weiteren Cheat-Code zu Tage. Nächster Raum: Zwei Piloten werden neutralisiert und der nächste Schalter kann ausgelöst werden (Ventil-Schalter 4). Marschieren Sie durch die Türe gegenüber hinaus und gehen Sie von diesem Gang in den nächsten Raum, wo Sie ein Speicherpunkt erwartet. Dann draußen die Treppe runter.

Foppen Sie die zwei Wachen und dann zurück. Warten Sie, bis sie nachladen, von oben kriegen Sie sie leichter. Benutzen Sie dann die nächste Treppe.

Sie kommen in den Treibstofflagerraum im Bauch des Flugzeugträgers. Laufen Sie nach links bis zu den Kisten und nutzen Sie den Steg über die Tanks. Gehen Sie von hier aus nach vorne und dann links. In der Mitte zwischen den Tanks befinden sich links und rechts Kästen. Wenn Sie dort hinlauf laufen, erfolgt die Meldung, dass Sie die Ventile mit der Aktions-Taste zerstören sollen. An den Kästen zu klicken nützt nichts! Gemeint sind die vier roten Aufsätze, die sich an den Rohren ringsherum befinden. Zerstört werden diese nur, wenn Sie sehr nahe dranstehen. Machen Sie die vier Teile kaputt und entledigen Sie sich der aufdringlichen Matrosen.

Links und rechts führt jeweils ein T-förmiger Gang zu vier Kontrollräumen. In jedem Raum ist neben dem Eingang ein Schalter – öffnen! (Ventil-Schalter 5, 6, 7, 8). Zusätzlich liegt in jedem dieser vier Räume ein Kasten am Boden, der auf beiden Seiten von einer roten Verkleidung abgedeckt ist. Das sind die gesuchten Treibstoff-Kontrollsysteme – alle vier zerstören!

Marschieren Sie wieder in die Mitte der Halle mit den vier Kästen, Bromley taucht auf. Nachdem er Sprengladungen angebracht hat, rennen Sie ihm hinterher und erledigen alle Wachen. Benutzen Sie den Ausgang und Sie kommen in eine Kammer mit dem gesuchten Gold. Kämpfen Sie gegen die Wachen, während sich der Raum mit Gas füllt und Sie automatisch ohnmächtig werden.

Erwachen mit Schrecken. Unfreundlich und arrogant wie ein nackter Pudel werden Sie von Commander Shima geweckt. Während dieser prahlt, dass sich die Balken biegen, taucht versteckt Tanaka auf (Sie können sich mit Analog-Sticks umschauen). Schnell zerschneidet er Ihre Fesseln. Allerdings bezahlt Tanaka diesen Einsatz ziemlich teuer.

Folgen Sie Bromley und schnappen Sie die Waffe. Speichern Sie und laufen Sie nach draußen. Kämpfen Sie sich den Weg frei und vernichten Sie im ersten Flugzeughangar alles. Die Treibstofffässer eignen sich hervorragend, die Flugzeuge zu sprengen. Gegnerischen Wachmannschaften begegnen Sie mit dem Rücken zur Wand.

Ist im ersten Hanger alles klar, geht es hinaus an der Reling entlang. Hier kommen Sie in den nächsten Hangar. Versuchen Sie zuerst von draußen alle potenziellen Ziele zu neutralisieren, bevor Sie hineinrennen. Auch hier folgen Sie dem Schema der totalen Vernichtung. Benutzen Sie die Machete am großen Sicherungsnetz und laufen Sie geduckt nach hinten.

Ist der zweite Hangar frei, müssen Sie in den Kontrollraum. Schauen Sie sich in der Halle um. Sehr versteckt an der Seite finden Sie einen Zugang. Dort warten zwei Offiziere. Schnappen Sie sich die Befehlsmappe (Befehl 1) vom Tisch und benutzen Sie den roten Schalter, der den Durchgang zum nächsten Hangar öffnet. Die Flugzeuge fangen recht schnell Feuer, wenn Sie mit dem Gewehr auf die Motoren schießen. Benutzen Sie danach die Treppe und kommen Sie auf eine weitere Reling. Hier müssen Sie schnell sein und zum Geschütz kommen, das Deckung bietet. Neutralisieren Sie die Gegner aus der Hocke heraus.

▲ **GESCHAFFT:** ...und tschüss! Flugzeugträger kaputt – Spiel zu Ende. Am Ende dürfen Sie noch ein wenig wüten.

Wieder ins Schiffsinnere. Säubern Sie die Nasszelle und eilen Sie die Treppe hinauf, wo ein Schrank steht für Ihren Dietrich. Zusätzlich finden Sie eine weitere Befehlsmappe auf dem Arbeitstisch (Befehle 2). Säubern Sie die Gänge und marschieren Sie aufs nächste Deck. Speicherpunkt benutzen und Gegner neutralisieren. Weiter vorne gelangen Sie in einen Raum mit einem Funkgerät. Setzen Sie hier einen falschen Funkspruch ab (Bonusmission). Vorne befindet sich ein weiterer Arbeitstisch mit der dritten Mappe (Befehle 3). Gleich daneben die zweite Filmrolle.

Verlassen Sie den Raum und marschieren Sie draußen einmal um den Turm herum. Nehmen Sie die Treppe und neutralisieren Sie die beiden Japaner auf der Brücke. Hinten raus und von dort gelangen Sie runter aufs Flugdeck.

Bromley schreit sich bereits die Seele aus dem Leib, dass Sie ins Flugzeug steigen sollen. Allerdings waren die Japaner gemein und wir rächen uns, indem wir erst noch die gesamte restliche Munition an ihren Kampfflugzeugen vergeuden. Alle Flugzeuge, bis auf das Fluchtgefährt, können Sie in die Luft jagen. Steigen Sie dann ins Fluchtflugzeug und Bromley beweist, dass er kein guter Pilot ist. Während er mehrfach starten will, holen Sie mit dem Maschinengewehr eine japanische Maschinen nach der nächsten vom Himmel! Flugzeugträger kaputt, Spiel gemeistert! **GH**

REGULÄRE AUFTRÄGE

- 8 Ventile öffnen (Ventil-Schalter).
- Zerstören Sie die Treibstoff-Kontrollsysteme (4).
- Zerstören Sie die Treibstoffventile (4).
- Finden Sie das Gold.
- Versenken Sie den Flugzeugträger.

BONUSMISSIONEN

- Befehle finden (3).
- Setzen Sie ein falsches Funksignal ab.

FILMROLLEN

- Nach Raum mit Schalter 3 Besprechungsraum der Piloten.
- Arbeitstisch mit Befehlsmappe 3.

DIETRICH

Arbeitsraum, in dem Sie die Befehlsmappe 2 finden.

KLAPPSPATEN

Nach Raum mit Schalter 3, Fundort erste Filmrolle. Spinde abklappern.

MACHETE

Zerschneiden Sie das Netz im zweiten Flugzeughangar. Laufen Sie geduckt hinein.

BEWAFFNUNG

Sten MKII, T 99

HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Schweiß, Blut und Tränen. Wir verraten Ihnen, wie Sie Sauron besiegen und den einen Ring für immer vernichten.

HELMS KLAMM

Zum Einspielen: Als Gandalf preschen Sie in die Schlacht um Helms Klamm und beginnen fleißig damit, Orks zu metzeln. Folgen Sie einfach den Anweisungen und erklimmen Sie die Mauer. Gegen Ende des kurzen Einstiegslevels gilt es noch, mit Hilfe von Katapulten Orks von der Brücke zu schießen. Nun sollte Gandalf bereits einen Level aufgestiegen sein, wenn Sie genug Punkte haben, kaufen Sie gleich die Ork-Hewer-Kombo.

DER PFAD DER TOTEN

Suchen Sie sich Ihren Lieblingshelden aus – mit diesem werden Sie einen Großteil des Spiels bestreiten. Wir haben den flinken Legolas gewählt. Der erste „richtige" Level beginnt recht einfach – gewöhnen Sie sich an die Steuerung und benutzen Sie ein paar Kombos. Lassen Sie keine Gegner am Leben und versuchen Sie, so viele Erfahrungspunkte wie möglich einzuheimsen. Am Ende des Levels sind Sie mindestens auf Stufe 3. Gewöhnen Sie sich an, mit Schilden bewehrte Gegner zunächst mit harten Attacken anzugehen, damit diese ihren Schutz verlieren. Gegen Ende des Levels werden Sie auf einer Brücke eingeschlossen und unzählige Gegner stürzen auf Sie ein. Schicken Sie diese so schnell wie möglich in die ewigen Jagdgründe, damit es nicht zu viele werden: Hacken erst einmal drei oder vier Monster gleichzeitig auf Sie ein, haben Sie nichts mehr zu lachen! Nach Bestehen des Levels kaufen Sie auf jeden Fall die Ork-Hewer-Kombo für alle Charaktere. Im weiteren Spielverlauf wird sich diese Investition noch oft auszahlen.

▲ **TUTORIAL:** Der erste Level in Helms Klamm dient als Einführung. Hier werden Sie mit der Steuerung vertraut gemacht.

▲ **IM NEBEL:** Auf dem Pfad der Toten kommen Sie nicht nur langsamer voran, es warten auch unzählige Widersacher auf Sie.

FLUCHT AUS OSGILIATH

Sams Aufgabe ist es, Frodo sicher durch den Kampf um Osgiliath zu bringen. Das größte Problem hier sind die Nazgul, die Frodo anziehen: Ist die Anzeige am rechten oberen Bildrand voll, haben Sie verloren. Die Anzeige füllt sich, wenn Sie auf den Dächern der Stadt unterwegs sind; sie sinkt, wenn Sie vor den Blicken der Nazgul verborgen sind. Manchmal helfen die umherschwirrenden Feuerbälle, große Gegnergruppen schnell zu erledigen. Rennen Sie über Dächer, lassen Sie sich am besten so wenig wie nur möglich von den Gegnern aufhalten und passen auf, dass Sie nicht in Massenschlachten verwickelt werden, die Ihnen viel Energie rauben.

Nach dem ersten Checkpoint erklimmen Sie eine hohe Treppe, oben schubsen Sie mit R1 die Glocke nach unten, damit sie die heranstürmenden Orks plättet und den Durchgang frei macht.

Spielen Sie diesen Level nicht zuerst, damit Sie nach dem ersten Levelanstieg bereits die nützliche Ork-Hewer-Kombo einsetzen können. Vergessen Sie auf keinen Fall, zu Boden gegangenen Gegnern sofort den Gnadenstoß zu versetzen. Gegen Ende des Levels kommen Sie in die Kanalisation. Dort wartet am Ende ein dicker Brocken mit einem Hammer – diesen können Sie

▲ **INTERAKTIV:** Im neuen "Der Herr der Ringe" sind in den Levels blaue Kreise verteilt. Diese markieren ein bestimmtes Objekt, das Sie mit einem einfachen Tastendruck bedienen.

▲ **HELFER:** Die mächtigen Ents unterstützen Sie in Ihrer Schlacht um Isengard. Jedoch müssen Sie auch dafür sorgen, dass sich der Ansturm der Orks in Grenzen hält. Haben Sie genügend Feinde geschlagen, öffnet sich eine Felswand und das Abenteuer geht weiter.

▲ **SPINNEN:** Mit der richtigen Taktik müssen Sie sich nicht fürchten. Erst umstoßen, dann in den ungeschützten Bauch schlagen.

kaum verletzen. Schleichen Sie sich langsam an und nehmen Sie mit Fernwaffen die Bogenschützen aufs Korn. Sodann locken Sie den grimmigen, aber langsamen Gesellen von der Apparatur weg und lösen diese so lange aus, bis das Tor offen ist – damit steht Frodo, Sam und Gollum der Weg in die Freiheit offen.

DIE STRASSE NACH ISENGARD

Der weise Gandalf betätigt sich als Fantasy-Rambo. Folgen Sie der Straße und passen Sie auf, dass Sie nicht von den Gegnern eingekreist werden. Feige Bogenschützen, die hinter Bäumen lauern, nehmen Sie mit Magie aufs Korn. Nach etlichen Metern Weg kommen Sie auf eine Lichtung, auf der einer der Ents auf Ork-Jagd ist. Helfen Sie dem Baumwesen und erledigen Sie so lange Orks, bis der Zähler voll ist. Nach dem zweiten Checkpoint ist Isengard bereits in Sicht. Ohne Einsatz von Magie sehen Sie hier kein Land – zu viele Gegner und viel zu viele Bogenschützen machen Ihnen das Leben schwer. Doch praktischerweise steht unter jedem der Türme ein Behälter mit explosivem Inhalt. Mit einem kleinen Schuss Magie erzielen Sie gewaltige Wirkung und sprengen den Turm mitsamt den Bogenschützen. Überqueren Sie die Brücke und halten Sie sich anschließend rechts. Unten ist noch einmal Ihre Hilfe nötig: Ein Ent versucht, den Damm zum Einsturz zu bringen und wird dabei von lästigen Orks beschossen. Seien Sie aber vorsichtig, denn von hinten stürmen Orks auf Sie ein, die Sie schnell erledigen sollten. Kümmern Sie sich dann wieder um die Schützen, die immer wieder ankommen. Hat der Ent den Damm zerstört, haben Sie diesen Level geschafft.

DER KÖNIG DER TOTEN

Die erste Hälfte des Levels ist ein dramatischer Bosskampf, bei dem Sie ohne die richtige Taktik kein Land sehen werden. Der Gegner hat drei Angriffsmuster: Entweder er beharkt Sie direkt mit seinem mächtigen Schwert, hetzt untote Krieger auf Sie, oder greift mit einem gefährlichen Windstoß an.

Verletzen können Sie ihn nur im direkten Kampf. Blocken Sie zunächst seine Combo – normalerweise umfasst diese fünf Schläge. Jetzt ist Ihre Stunde gekommen: Greifen Sie mit einer Kombo, in diesem Fall mit dem Ork-Hewer, an und blocken Sie dann gleich wieder. Pro Runde klappt das normalerweise zwei Mal, dann zieht sich der König zurück und beschwört Monster – Bogenschützen, normale Untote oder Gegner mit Schild. Erste schießen Sie mit eigenen Pfeilen ab, bleiben Sie dabei immer in Bewegung. Die anderen Gegner besiegen Sie auf die gewohnte Weise. Tauchen Gegner mit Energieleiste auf, können Sie

ALLGEMEINE TIPPS

Lassen Sie sich nie von Gegnern umzingeln. Stehen erst einmal zehn Orcs um Sie herum, können Sie kaum noch fliehen und werden mit ordentlichem Energieverlust gestraft.

Kaufen Sie Spezialattacken möglichst immer gleich für die ganze Gruppe – dann haben Sie es in anderen Szenarios leichter und sparen langfristig Punkte.

Beim Weg des Königs sollten Sie Ihrem Charakter treu bleiben. Es bringt nichts, mit einer Figur einen neuen Level anzugehen, die auf einer niedrigeren Stufe ist als die anderen Helden. Lange halten Sie den Gegneransturm dann nicht durch.

Ein Gegner ist immer erst dann besiegt, wenn Sie die Punkte aufsteigen sehen. Liegt er nur am Boden, wird er sich wieder aufrappeln. Nutzen Sie die Gelegenheit und geben Sie ihm mit R2 den Rest.

Gegner mit Energieleiste haben meistens Lebensenergie bei sich – kümmern Sie sich also um diese, wenn Ihre Kraft droht, zur Neige zu gehen.

▲ **DECKUNG:** Erscheint das Nazgul-Symbol in der linken Ecke, sollten sich Sam und Frodo schleunigst ein Versteck suchen.

▲ **KOMBO:** Diese besondere Orc-Hewer-Kombination ist besonders effektiv. Wenden Sie sie hier so oft wie möglich an!

▲ **EXPLOSIV:** Gandalf zerstört die Blockaden der Orks am schnellsten mit einem gezielten Schuss aus dem Zauberstab.

▲ **KLETTERMAX:** Per Tastendruck stoßen Sie die Leitern der Feinde um und schicken sie so unsanft in den Burggraben.

▲ **ANSTURM:** Das Symbol in der rechten oberen Ecke zeigt an, wie weit die gegnerische Invasion fortgeschritten ist.

sich über frische Energie freuen, die diese nach ihrem Ableben hinterlassen. Bei einer Windattacke bringen Sie sich am besten hinter den Steinen in Sicherheit. Beginnt Ihr Schutz-Stein zu bröseln, nutzen Sie die Pause zwischen zwei Windstößen und retten sich hinter einen anderen Stein. Lassen Sie sich nicht zur Hektik hinreißen und vergessen Sie nicht zu blocken, dann ist Ihr Gegner bald besiegt und Sie haben einen neuen Verbündeten.

Doch noch ist der Level nicht geschafft: Die Höhle stürzt ein und Sie ergreifen die Flucht. Nehmen Sie die Beine in die Hand – zögern Sie zu lange, müssen Sie die Flucht von vorne beginnen. Unterwegs werden Sie zwei Mal von Barrieren und zahlreichen Gegnern aufgehalten, kämpfen Sie sich den Weg frei und achten Sie auf Ihre Energieleiste. Gegen Ende kommt es noch einmal zu einer großen Schlacht, zum Glück sind dann wieder die Gefährten an Ihrer Seite und unterstützen Sie gewohnt tatkräftig.

KANKRAS HÖHLE

Sehr wichtig ist hier die Final-Judgement-Kombo: Damit können Sie krabbeligen Ekel-Spinnen kurzen Prozess machen. Verpasen Sie denen einen normalen Schlag mit ✕, drehen Sie sie mit ◉ auf den Rücken und geben Sie ihnen mit R2 den Rest. Alternativ dazu können Sie auch die zahlreichen Fackeln einsetzen: Ein Treffer, und die Spinne geht in Flammen auf. Auch einige Puzzles haben sich hier eingeschlichen: Manche Wege sind von unzähligen kleineren Spinnen versperrt: Meist finden sich in unmittelbarer Nähe Fackeln, die Sie in die wimmelnden Horden werfen – dann geben die ekligen Achtbeiner den Weg frei. Manche Durchgänge sind durch besonders dichte Netze versperrt – auch hier hilft die reinigende Kraft des Feuers. Unterwegs treffen Sie auf mehrere Ork-Lager – offensichtlich kommen Saurons Schergen mit den Spinnen recht gut aus. Um an Ihrer Energie zehrende Kämpfe zu meiden, können Sie oft in unmittelbarer Nähe etwas Geröll auf die Biester kippen. Nach dem zweiten Checkpoint kommt es zum dramatischen Endgegnerkampf. Die Riesenspinne Kankra will sich gerade Frodo einverleiben, als Sam dazwischen kommt. Mit Ork-Hewer-Kombos gehen Sie das Geschöpf an – nach ein paar guten Treffern verpasst Sam ihr einen gezielten Stich in den Leib und die Spinne ändert ihre Taktik: Nun hetzt sie Ihnen ihre kleinen, aber nicht weniger unangenehmen Artgenossen auf den Hobbit-Hals. Erledigen Sie die Biester so schnell wie möglich mit der inzwischen bekannten ✕-◉-R2-Kombo. Sind Sie zu langsam, greift auch Kankras selbst wieder ins Geschehen ein – dann wird die Sache richtig schwierig und hektisch. Sind die kleinen Spinnen dagegen schon erledigt, können Sie sich Kankras wieder in gewohnter Manier vornehmen. Nach einigen Treffern erleichtert Sam das Biest um ein halbes Vorderbein: Nun wuselt die Krabblerin verwirrt über den Bildschirm – weichen Sie ihr behände aus, um nicht niedergetrampelt zu werden. Es folgt die bekannte Kleinspinnen-Attacke – allerdings schickt sie Ihnen diesmal wesentlich mehr Artgenossen auf die Pelle. Greifen Sie selbst wieder an und geben Sie der Spinne mit den gewohnten Kombos den Rest.

▲ **TÜRSTEHER:** Diesem riesigen Troll sollten Sie nicht zu nahe kommen. Traktieren Sie ihn vielmehr aus sicherer Distanz heraus mit Pfeilen und Geschossen aus dem Katapult.

MINAS TIRITH – BURGMAUER

Dies ist mit Sicherheit einer der knifflig sten Levels im ganzen Spiel, nicht zuletzt dank des chronischen Mangels an Rücksetzpunkten und Heilmitteln. Machen Sie sich zunächst einmal mit dem Aufbau der Mauern vertraut, damit Sie später sofort Stellen aufsuchen können, die angegriffen werden. Rechts oben im Bild lädt sich permanent eine Leiste auf, die den Ansturm des Gegners signalisiert – ist die Leiste voll, ist die Burg gefallen und Sie müssen von vorne beginnen. Der Level hält zwei große Bedrohungen bereit: Orks, die über Leitern auf die Mauer kommen, und Belagerungstürme, die sich langsam der Stadt nähern. Zunächst haben Sie es nur mit Leitern zu tun: Mit der ◉-Taste können Sie diese wieder von der Mauer treten um etwas Spielraum zu gewinnen. In der Mitte der Mauer können Sie sich ein Stockwerk nach unten schwingen. Dort treten Sie die Leitern weg und weichen lästigen Ork-Horden aus. Entnehmen Sie der Karte, wo wieder neue Leitern auftauchen, eilen Sie dorthin und treten sie weg. Nach ein paar Minuten nähern sich die Belagerungsmaschinen der Stadt. Erklimmen Sie den Turm und schießen die erste mit dem Katapult ab – Sie werden mehrere Schüsse brauchen. Eilen Sie dann sofort zurück und treten die Leitern weg, bevor es zu spät ist. Kurz darauf nähert sich am anderen Ende der Mauer ein weiterer Turm. Diesen müssen Sie alleine unschädlich machen: Erledigen Sie lästige Orks und postieren Sie Gandalf so, dass er freie Schussbahn hat. Jetzt beharkt man den Turm so lange mit Magie, bis er in sich zusammenbricht. Treten Sie wieder Leitern, bis ein letzter Turm auftaucht. Kümmern Sie sich wieder mit Magie um ihn und ein Teil der Mauer stürzt ein. Jetzt noch die Treppen nach unten in die Stadt und der Level ist bestanden.

DAS SÜDTOR

Aragorn, Legolas und Gimli müssen das Tor durchqueren. Knüppeln Sie sich nach rechts durch die Ork-Horden und lösen Sie das Katapult aus. Jetzt langsam nach links durchschlagen – nicht einfach vorbeirennen, sonst haben Sie zu viele Orks im Genick. Links finden sich zwei Katapulte, mit denen Sie sich Zugang zum Tor verschaffen. Den Troll, der direkt vor dem Tor steht, beachten Sie nicht – vorbeirennen und durch den eingestürzten Turm nach oben gehen. Den Troll dort erledigen Sie mit Pfeilen, danach kümmern Sie sich um die restlichen Orks. Jetzt wartet ein

großer Brocken auf Sie – einer der großen Kampf-"Elefanten" nimmt Sie unter Beschuss. Weichen Sie behände aus und greifen Sie Ihrerseits mit Pfeilen an. In Anbetracht seiner Größe hält das Untier überraschend wenige Treffer aus. Werfen Sie ein paar der umherliegenden Speere, geht das Ganze sogar noch schneller. Jetzt müssen Sie das Tor öffnen. Aber ein Troll tut sein Bestes, das zu verhindern. Auch hier kann Abhilfe geschaffen werden: Leeren Sie die Feuertöpfe auf der Brüstung auf das Untier, um es unschädlich zu machen. Jetzt öffnen Sie das Tor und gehen wieder nach unten. Schlagen Sie sich durch die letzten Ork-Staffeln und durchqueren Sie das Tor um den Level zu beenden.

MINAS TIRITH – BURGHOF

Nun ist Gandalf wieder am Zug. In diesem Level müssen Sie den Gegner so lange aufhalten, bis 200 Bürger von Minas Tirith in Sicherheit sind. Im Großen und Ganzen müssen Sie hier vor allem überleben. Ork-Horden stürmen pausenlos auf Sie ein. Knüppeln Sie die Kerle mit den gewohnten Kombos nieder. Bewirft man sie mit den Spießen, geht das Ganze schneller. Manchmal werden Sie auch von hinten beschossen, mit etwas Magie ist die Bedrohung aber schnell vorbei. Verhindern Sie, dass die Orks unbeteiligte Zivilisten abschlachten. Geht die Energie zur Neige, suchen Sie sich einen Gegner mit Energieleiste. Die sind zwar härter im Nehmen, lassen aber gerne Heilmittel zurück. Gegen Ende tauchen Trolle auf. Vermeiden Sie hier den Nahkampf – wenn vorhanden, geben Sie ihnen mit Speeren Saures. Sind keine Speere da, benutzen Sie Magie. Haben Sie lange genug durchgehalten, ist dieser überraschend einfache Level geschafft.

PELENNOR-FELDER

Kaum durch das Tor gegangen, stehen Aragorn und die Gefährten mitten auf dem Schlachtfeld. 60 Gegner sollen besiegt werden, bevor es weitergeht. Versuchen Sie, möglichst schnell Ihre "Perfect"-Leiste aufzubauen, dann metzelt es sich um einiges leichter. Bleiben Sie bei Ihren Gefährten und passen Sie auf, dass Sie nicht nicht eingekreist werden. Energie beschaffen Sie sich auf die inzwischen schon bekannte Art und Weise. Hier haben Sie es mit einem neuen Gegnertyp zu tun: Im Gegensatz zu den Orks halten die roten Söldner einiges mehr aus und können nicht so einfach mit Ork-Hewer erledigt werden. Sind 60 Gegner über den Jordan, kommt Verstärkung aus Rohan zu Hilfe. Nun müssen Sie noch Merry und Eowyn beschützen. Um die nahenden Kampf-Elefanten unschädlich zu machen, klettern Sie auf den Vorsprung. Zielen Sie gut, können Sie die Biester mit wenigen Katapult-Treffern oder Speerwürfen besiegen, ansonsten vertrauen Sie Ihren Pfeilen – Nachschub liegt ausreichend herum. Beim zweiten Elefanten schlagen Sie sich durch das kleine Tal und klettern auf die Anhöhe gegenüber – so erwischen Sie ihn problemlos. Nun bedrängt ein Nazgul Ihre Schützlinge. Rennen Sie hinterher und feuern Sie ordentlich Pfeile auf ihn. Den Rest des Levels verbringen Sie damit, abwechselnd Elefanten unschädlich zu machen und auf den Nazgul zu schießen. Geht dieser zu Boden, ist auch dieses Level erfolgreich bestanden.

▲ **FEUER FREI:** Lassen Sie die Feinde links liegen und konzentrieren Sie sich hier voll auf die herumstehenden Katapulte.

▲ **TREFFER:** Haben Sie das Katapult per Knopfdruck aktiviert, fliegt ein gewaltiger Feuerball auf den grimmigen Troll zu.

▲ **DURCHHALTEN:** Im Burghof von Minas Tirith stürmen aus allen Ecken Gegner auf Sie zu. Halten Sie die Stellung und metzeln Sie, wenn möglich, Feinde mit Energieleiste nieder.

WICHTIGE KOMBOS

In unserer Liste sehen Sie die kraftvollsten Kombos auf einen Blick. Unter ihnen sind auch harte Team-Attacken.

ORK BANE
Deckt einen Schlag und tötet den Ork sofort danach
□, R2

ORK HEWER
Nützliche Kombo für Gegner ohne Schild
✕, ✕, △

FINAL JUDGEMENT
Wirft Gegner um und tötet ihn sofort
✕, ○, R2

RISING REVENGE
Schlägt den Gegner, wenn Sie aufstehen
✕

BALROGS GAMBIT
Nützliche Dreierkombo
✕, ○, △

WARRIOR BANE
Deckt einen Schlag und tötet menschengroße Gegner
□, R2

DARK DELIVERANCE
Erledigt schnell mehrere Gegner mit Schilden
△, ✕, ✕, △

SHIELD CLEAVER
Zerstört Schilde von Gegnern und wirft sie zu Boden
△, △, ○, △

BANE OF SAURON
Deckt einen Schlag und tötet den Uruk-hai
□, R2

LIGHTNING STRIKE
Sehr schnelle Kombo gegen mehrere Gegner
✕, △, ✕, ✕

SWIFT JUSTICE
Schnelle Kombo für Gegner ohne Schild
✕, ✕, ✕, ✕

▲ **DISTANZ:** Halten Sie die miesen Feinde mit Hilfe der Speere auf Distanz. So wird Ihnen in diesem relativ einfachen Abschnitt im Burghof nicht viel passieren.

CIRITH UNGOL

Um seinen Freund Frodo zu retten, muss sich der arme Sam alleine in den gewaltigen Turm schleichen und dabei 80 Orks töten. 80 Orks? Ein einsamer Hobbit? Das geht doch gar nicht! Doch, das geht – Sam muss nur seine grauen Zellen etwas anstrengen. Schleichen Sie sich an die erste Gruppe heran und tarnen Sie sich dabei mit Sams Mantel. Töten Sie einen Ork direkt mit R2 und dann: rennen! Am besten locken Sie die anderen in die Nähe des Feuerbehälters und werfen diesen um. So können Sie ein bis zwei Orks sofort töten. Die anderen erledigen Sie entweder so, oder Sie rennen gleich zum Schalter hinten und legen diesen um. Ein anderes Monster taucht auf und lenkt die Orks ab. Den feisten Kerl mit dem Hammer sollten Sie nach Möglichkeit meiden, da Sie diesen kaum treffen können. Oben durchqueren Sie einen engen Gang. Locken Sie die Gegner an, rennen Sie ein Stück zurück und töten Sie einen nach dem anderen. Im großen Raum benutzen Sie Speere und ähnliches, um an den kämpfenden Horden vorbeizukommen. Erklimmen Sie die Treppe, Gegner, die Ihnen im Weg stehen, töten Sie mit den zahlreichen Speeren. So vermeiden Sie Kraft raubende Zweikämpfe. Auf halbem Weg kommen Sie an einen kleinen Durchgang. Nehmen Sie erst mal die Abzweigung und erledigen Sie mit R1 die zahlreichen Gegner unten – später haben Sie dann eine Sorge weniger. Oben kappen Sie das Seil und erledigen so alle Gegner unter sich. Nach unten durchkämpfen und durch das jetzt freie Tor. Schlagen Sie sich möglichst unauffällig durch weitere Hallen voller Monster. Mit einem Schalter senken Sie die Brücke und töten nebenbei noch mal eine Menge Gegner. Auf dem Weg nach draußen werfen Sie noch ein paar Fässer nach unten – das sollte reichen um die 80 Orks zu erledigen. Die Monster fliehen in die Festung und die Zugbrücke ist besetzt. Gehen Sie nach rechts und meiden den Gesellen mit dem Hammer. Lösen Sie das Katapult aus, um die Zugbrücke zu räumen. Überqueren Sie den Weg und schon sind Sie in der Festung. Aber zunächst besiegen Sie noch einen Wächter, bevor Sie Frodo befreit haben. Mit einem einfachen Trick ist der Knilch schnell erledigt: Bringen Sie Distanz zwischen Sam und den Gegner, schnappen Sie sich einen Speer und schleudern Sie ihn auf das Monster. Nun ist der Schild weg. Rennen Sie in die andere Ecke des Raums und schleudern Sie einen weiteren Speer. Nun ist der Gegner kurz verwundbar, rennen Sie hin und setzen Sie eine Ihrer Kombos ein. Jetzt steht der Gegner auf und holt neue Waffen. Auch Sie wiederholen die Prozedur mit den beiden Speeren von vorne, bis der Feind zu Boden geht.

DAS SCHWARZE TOR

Die letzte große Stage beginnt mit einem dramatischen Duell: Ihr Held steht gegen den Wächter von Mordor. Ordentlich Kombos und Sie schaffen den schwarzen Finsterling ohne Energieverlust. Danach wird's richtig schwer: Die Armeen von Mordor stürmen aus dem Tor und es kommt zur entscheidenden Schlacht. Hier müssen Sie auf drei Dinge achten: Natürlich darf Ihre Energie nicht zur Neige gehen, ebenso müssen Sie aber auch auf die Kraft der Gefährten achten. Nach und nach werden oben im Bild deren Energieleisten eingeblendet. Halten Sie sich in ihrer Nähe auf, lädt sich die Energie langsam wieder auf. Wechseln Sie also möglichst oft die Position. Der Abschnitt ist geschafft, sobald Sie sechs große Gegner erledigt haben – diese erkennen Sie an einer Energieleiste. Anfangs sind die Kerle unverwundbar. Durchbohren Sie sie mit einem der 'rumstehenden Speere, dann können Sie die Energie abziehen. Zwei Speere töten auch den dicksten Brocken. Konzentrieren Sie sich aber nie zu lange auf einen der Kerle, sonst kann es schnell passieren, dass einer Ihrer Kollegen das Zeitliche segnet. In diesem Fall müssen Sie den Abschnitt von vorne beginnen. Nutzen Sie die Zeit zwischen den Angriffswellen, um Ihre Leute wieder auf Vordermann zu bringen. Anstürmende Gegner begrüßen Sie am besten mit einem Pfeilhagel.

Sind die sechs Gegner erledigt, wartet ein Checkpoint und es kommt zum Finale mit den Nazgul. Drei der unheimlichen Gestalten greifen an. Rennen Sie um die Kampffläche und schleudern Sie alle Speere. Sehen Sie, dass einer Ihrer Leute in Schwierigkeiten ist, helfen Sie sofort. Setzen Sie den Kerlen weiterhin mit Speeren zu. Sind keine mehr da, nutzen Sie das Schwert.

DIE SCHICKSALSKLÜFTE

Dem letzten Endgegner begegnet Frodo. Blocken Sie alle Attacken und warten, bis er günstig am Rand steht. Treten Sie ihn mit der Kreis-Taste 'runter und setzen Sie mit R2 nach. Für frische Lebensenergie ist auch gesorgt, Sie finden diese nach erfolgreichen Attacken auf dem Felsplateau. Achten Sie auf die Trümmer, die von der Decke fallen und wiederholen Sie das Spielchen, bis der Boss besiegt ist. **PR**

▲ **UNSICHTBAR:** Wie jeder Charakter haben Hobbits eine spezielle Fähigkeit. Mit Hilfe des Umhangs werden Sie unsichtbar.

▲ **CIRITH UNGOL:** Zunächst müssen Sie die Horde Orks besiegen, bevor Sie die Brücke herablassen können.

▲ **SCHNELLER:** Gegen diesen riesigen Unhold kann Sam nichts ausrichten. Hier gilt es, das Heil in der Flucht zu suchen!

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Gewalt und Verbrechen blühen und gedeihen auf den Straßen von LA! Es wird Zeit, für Recht und Ordnung zu sorgen.

GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEBENSREGELN – ZU FUSS

Auch die ersten Schritte im Spiel wollen gelernt sein. Obwohl "True Crime" sehr gerne mit "GTA Vice City (dt.)" verglichen wird, gibt es wichtige Unterschiede. Zuerst sollten Sie ausprobieren, ob Sie mit der Kameraführung und Zieleinrichtung klarkommen. Bei Bedarf können Sie diese in den Optionen invertieren, also umdrehen. Das funktioniert jederzeit auch im Spielverlauf. Legen wir also los mit den vielen Kleinigkeiten, auf die Sie achten sollten:

Runter von der Straße

Selbst wenn Fahrzeuge gerade erst angehalten haben, neigen die rücksichtslosen Fahrer dazu, einfach wieder Gas zu geben. Auch wenn Sie von einem Wagen dabei nur leicht gestreift werden sollten, wird Lebensenergie abgezogen. Halten Sie also am besten respektvoll einen Sicherheitsabstand ein.

Umschauen!

Bevor Sie über eine Straße rennen, kann Sie ein schneller Kameraschwenk davor bewahren, auf einer Motorhaube zu landen.

Augen auf!

Waghalsige Sprünge von Brücken und anderen hohen Stellen werden mit Energieabzug geahndet. Achtung: An manchen Brüstungen sind die angezeigten Begrenzungen stellenweise durchlässig. Zu Deutsch: An einigen Stellen fallen Sie einfach "durch" die Grafik hindurch nach unten.

Verfolgung per pedes

Müssen Sie die Beine unter den Arm nehmen und einen Verbrecher per pedes verfolgen, ist es oft sinnvoll, am Bordstein, ganz knapp am Rand der Straße zu laufen. Der Vorteil: So rempelt man keine Passanten an, die den Lauf bremsen würden und außerdem werden dann auch durch wilde Schüsse des Gangsters keine Zivilisten in Mitleidenschaft gezogen.

Autos "ausborgen"

Ein fahrendes Auto zu stoppen, indem Sie Nick einfach auf der Straße stehen lassen, ist reichlich unvernünftig. Brauchen Sie jedoch dringend einen neuen fahrbaren Untersatz, "borgen" Sie sich einfach im Umfeld von Ampeln einen Wagen aus. Ist die Ampel rot, findet sich immer wieder ein stehendes Vehikel, das Sie einfach beschlagnahmen dürfen.

GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEBENSREGELN – IM AUTO

Schneller geht's mit Blaulicht

Ab in eine von Nicks Kisten und ➔ drücken! Die Sirene klingt nicht nur ungeheuer cool, sondern sorgt auch dafür, dass andere Fahrzeuge Ihnen Platz machen. Rasen Sie jedoch zu schnell, können auch die Zivilfahrzeuge nicht schnell genug ausweichen. Verlassen Sie sich also nicht zu sehr auf dieses Sonderrecht. Manchmal geht es schneller, wenn man nicht sinnlos Vollgas gibt.

Blindes Rasen ist sinnlos

Wie die viel zitierte "Wildsau" durch die Straßen der Großstadt zu jagen, macht sicherlich riesigen Spaß, allerdings verlieren Sie bei solchen Aktionen schnell mal die Kontrolle über Ihren Wagen. Nehmen Sie dabei versehentlich einen Passanten mit, kostet das wertvolle Punkte. Achten Sie also auf angemessene Geschwindigkeit. Und trainieren Sie unbedingt das Bremsverhalten – dann sind Sie in den Kurven schneller.

Ein Auto kennen

Gewöhnen Sie sich an, anfangs immer denselben Fahrzeugtyp zu benutzen. Da die Vehikel recht unterschiedlich reagieren und sich vor allem im Bremsverhalten sowie in der Kurvenlage stark voneinander unterscheiden, tun Sie sich anfangs mit einem Standardtypen (z.B. Taxi) selbst einen Gefallen. Haben Sie später das Handling raus, können Sie sich auch an schnellere Kisten wagen.

Unser Tipp: Nicht die schnellste Karre ist die beste, sondern die mit der besten Kurvenlage.

Verfolgungsjagd

Sollen Sie flüchtige Fahrzeuge stoppen, bringen Schüsse nicht sehr viel. Rammen Sie die Fluchtfahrzeuge einfach von der Straße! Versuchen Sie, sie möglichst seitlich abzudrängen. Mit etwas Übung schieben Sie diese an Häuser, deren Mauerwerk den Rest der Arbeit übernimmt. Sobald eine verdächtige Kiste zum Stehen gebracht wurde, müssen Sie beobachten, was die Verdächtigen machen. Aggressiven Zeitgenossen begegnen Sie mit Waffengewalt oder Sie prügeln sie nieder. Sollten die Insassen jedoch aussteigen und freiwillig die Ärmchen nach oben recken, genügt eine Verhaftung.

Unfreiwilliger Ausstieg

Die L1-Taste veranlasst Nick bekanntlich, sich in ein Auto zu setzen und auch wieder auszusteigen. Betätigen Sie während einer Fahrt versehentlich L1, lässt sich Nick einfach aus dem Auto fallen, egal wie schnell es gerade fährt. So etwas kostet Lebensenergie.

▲ **AUGEN AUF:** Wie im echten Leben schadet es nichts, wenn Sie den Verkehr beobachten, bevor Sie die Straße betreten.

▲ **UPS!** Mit ein wenig Übung treiben Sie Gegner auf die Straße. Hier "erledigt" manchmal der Verkehr den Rest.

▲ **FAHRZEUGWAHL:** Zum schnelleren Einstieg ins Spiel und zum Üben eignen sich die Taxis hervorragend.

▲ **BAD COP:** Übertreiben Sie es mit sinnloser Gewaltanwendung, richtet sich der Hass der Einwohner gegen Sie.

▲ **PUNKTE:** Die erfolgreiche Erledigung von Street-Crimes sorgt für ein sicheres Polster auf Ihrem Konto. Erledigen Sie deswegen von Zeit zu Zeit einige davon.

STREET-CRIMES

Grundsätzliches zu Street-Crimes

Nick steht anfangs wirklich alleine und vor allem dumm da im riesengroßen Los Angeles. Nicht nur, dass an jeder Ecke das Verbrechen blüht, auch die Spielmechanik will erst einmal gelernt sein. Am besten üben Sie die Steuerung, indem Sie sich schon zu Beginn des Spiels angewöhnen, Street-Crimes zu lösen. Diese zufällig generierten Aufgaben bringen so manchen Extra-Punkt ein. Aber vor allem lernen Sie hier schnell und effektiv den Umgang mit dem Controller. Beherzigen Sie vor allem eine Grundregel: Erst denken, dann schießen! Schnell treffen Sie in Auseinandersetzungen hilflose Zivilisten und bekommen zur Strafe Punktabzug. Wer hier nicht aufpasst, hat einen mühevoll angesammelten Vorrat an Punkten schnell wieder verbraucht. Achten Sie auch darauf, welche der Street-Crimes Ihnen liegen, und welche Ihnen Probleme bereiten. Missachten Sie die Street-Crimes, hat das keinen Einfluss auf den Story-Verlauf. Kleine Nebenaufgaben, die sich schnell lösen lassen, sollten jedoch grundsätzlich absolviert werden, um den Punktestand aufzubessern.

Einschüchtern

Schüsse in die Luft und eine blinkende Polizeimarke (R2 + ◉) wirken manchmal wahre Wunder und schüchtern Verbrecher ausreichend ein. Um Warnschüsse abzugeben, muss die R2-Taste einfach gedrückt gehalten werden. Zielen Sie neben Ihr potenzielles Opfer und drücken Sie dann ab. Blindes Drauflosballern beeinträchtigt jedoch schnell herumstehende Zivilisten.

Verhaften, durchsuchen, verhaften, ...

Schon während der ersten "True Crime"-Episode können Sie sich an den vielen Street-Crimes beweisen und zusätzlich alle Passanten nach Drogen und Waffen durchsuchen. So schafft man sich ein kleines Punkte-Polster.

Richtig draufhauen

Auch Schlägereien wollen gelernt sein. Achten Sie darauf, Gegner mit einem Griff und anschließendem Wurf zu Boden zu schmettern, sobald diese benommen sind. Das beeinträchtigt die gegnerische Energieleiste und verkürzt die Kampfdauer. Im Spielverlauf lernen Sie verschiedene Kampfgriffe. Setzen Sie diese nicht ein, artet so manche Schlägerei zum langweiligen Dauerkampf aus. Die Anzeige rechts oben neben dem Gegnersymbol gibt Auskunft: Sobald die Ausrufezeichen allesamt grau unterlegt sind und ein entsprechender Ton zu hören ist, können Sie schnell einen wirkungsvollen Griff ansetzen.

Ach ja, werden Sie im Zuge von Street-Crimes in Schlägereien verwickelt, sollten Sie darauf achten, nicht versehentlich auf die Straße zu geraten. Dann nämlich kommt es immer wieder vor, dass rücksichtslose Autofahrer Nick umfahren!

Tipp: Versuchen Sie stattdessen, die Gegner auf die Straße zu treiben. Mit ein wenig Glück verkürzen die Autos dort die Dauer des Kampfes enorm. Übrigens: Denken Sie daran, sich umzusehen, bevor Sie weich geklopften Gegnern Handschellen anlegen. Auch bei dieser Aktion könnten Sie Opfer eines dämlichen Autofahrers werden.

Kameraführung

Kommen Sie mit Ihrem Einsatzfahrzeug bei einem Street-Crime an, sollten Sie in sicherer Entfernung anhalten und die Kamera justieren. Erst dann können Sie probieren, ob sich die Verdächtigen von Sirene und Blaulicht zum Aufgeben bewegen lassen. Apropos aufgeben: Vergessen Sie nie, dass ein Cop eine Polizeimarke hat, die er vorzeigen kann (R2 + ◉). Auch das kann so manchen Verbrecher zur Aufgabe bewegen.

Speichern

Leider bietet die automatische Speicherfunktion des Spiels nicht an, nach jedem Street-Crime den Spielstand abzusichern Aber mit einem kleinen Trick können Sie dennoch Ihren Fortschritt sichern. Haben Sie bereits einige der Street-Crimes gelöst und somit ein sicheres Punkte-Polster angesammelt, marschieren Sie einfach in eine Garage (wird auf dem Radar als "P" angezeigt). Hier wird ihr aktueller Spielstand schnell abgespeichert – und nebenbei wird auch noch Ihre Lebensenergieleiste aufgefüllt.

Schleichaktionen

Wurden Sie bei einer "Infiltrations"-Mission entdeckt (die drei Fragezeichen des Gegners sind weiß unterlegt) hilft es, sofort mit der Betäubungspistole zu schießen. Mit ein klein wenig Glück entgehen Sie gerade noch Ihrer eigentlich sicheren Entdeckung.

Die Sache mit den alternativen Missionen

Abhängig davon, wie Sie in LA das Verbrechen bekämpfen, variiert die Missionsreihenfolge. Wollen Sie keine einzige der zahlreichen Aufgaben verpassen, sollten Sie Ihren fortgeschrittenen Speicherstand von Zeit zu Zeit überprüfen. Hier werden nämlich die verpassten, alternativen Missionen angezeigt und Sie könnt direkt dort einsteigen. Denken Sie aber daran, dass Sie nach Abschluss einer alternativen Mission die Ihnen bereits bekannte Storyline noch einmal vorgesetzt bekommen.

Schneller geht's, wenn Sie die Mission spielen, die automatische Speicherung abwarten, neu starten und den Speicherstand wieder einladen.

Upgrades

Im Verlauf des Spiels können Sie immer wieder Ihre Fertigkeiten verbessern. Am Schießstand verdienen Sie sich beispielsweise neue Waffen. In der Fahrschule lernen Sie weitere Fahrmanöver und im Dojo erfährt Nick die Kniffe des Kampfsports. Auf welche Fertigkeiten Sie dabei am meisten Wert legen, bleibt Ihnen selbst überlassen. Halten Sie aber die Augen offen, denn viele Schulungs-Orte tauchen nur auf Ihrem Radar unten links im Screen auf.

Seitenhiebe

Achten Sie auf die Durchsagen zu den einzelnen, zufällig generierten Street-Crimes. Hier findet sich die eine oder andere Schweinerei. Auch der Publisher von "True Crime: Streets of LA", die Firma Activision, wird auf die Schippe genommen.

▲ **DANEBEN:** Foppen Sie den Scharfschützen, indem Sie hin und her rennen, bis er daneben geschossen hat.

▲ **AUSGETRICKST:** Aus dieser Position heraus können Sie schnell ans Fenster und den Scharfschützen treffen.

WIE BESIEGT MAN DEN SCHARFSCHÜTZEN IN EPISODE 2?

Episode 2 – 9 – Finale: Scharfschütze

Es ist eine reine Frage der Geduld, den Scharfschützen zu erledigen. Zuerst werden alle drei Fenster zerschossen. Gewöhnen Sie sich an, mit Hilfe der △-Taste immer hin und her zu rollen. Nur in den Ecken links oder rechts laden Sie nach. In diesen Ecken kann Sie der Scharfschütze nur treffen, wenn er Ihnen direkt diagonal gegenüber an einer von drei Stellen steht und auf Sie schießt. Um den Scharfschützen überhaupt in Mitleidenschaft zu ziehen, müssen Sie in den Scharfschützen-Modus wechseln. Halten Sie einfach die R1-Taste, bis das Fadenkreuz erscheint und zielen Sie grob in die Richtung des Gegners. Ballern Sie sofort einige Kugeln ab (einfach schnell mehrmals R1 betätigen). Sie müssen den Scharfschützen nicht unbedingt in der Mitte des Fadenkreuzes haben – auch der eine oder andere Querschläger sorgt für die nötige Wirkung. Rollen Sie sich dann sofort mit Hilfe der △-Taste direkt aus der Weitschussansicht zur Seite. Ansonsten werden Sie möglicherweise getroffen. Wiederholen Sie das Spielchen so lange, bis die Mission gewonnen ist. Übrigens: Hat Nicks Lebensleiste stark gelitten, und erscheint Ihnen der Gegner zu stark, kann ein schneller Neustart der PS2 dafür sorgen, dass keine Plakette abgezogen wird. Laden Sie dann einfach die Episode noch einmal ein.

WIE ENTKOMMT MAN DEN VERFOLGERN IN EPISODE 3?

Episode 3 – 3 – Überwachung missglückt

Sofort Vollgas! Und hängen Sie das Blaulicht raus! Und gar nicht erst versuchen, zurückzuschießen! Ihnen rücken hier schießwütige Gangster auf den Hals! Versuchen Sie, jede Seitenstraße zu nutzen und mindestens ein ziviles Fahrzeug zwischen sich und den Verfolgern zu halten.

Tipp: Setzen Sie alles daran, eine Rasenfläche zu erreichen! Die verfolgenden Gauner bleiben nämlich immer auf befestigten Straßen. Sobald das Auto Ihrer Gegner nicht mehr auf dem Radar angezeigt wird, sind Sie in Sicherheit.

▲ **ÜBERWACHUNG MISSGLÜCKT:** Geben Sie sofort Vollgas und versuchen Sie, Grünflächen zu erreichen!

VERÄNDERTE CHARAKTERE

Starten Sie ein neues Spiel und legen Sie sich einen "True Crime"-Speicherstand an. Geben Sie dann die entsprechenden Codes als Lettern des Nummernschildes ein. Markieren Sie nun unten links in der Eingabe die grüne Funktion "O.K.". Halten Sie nun erst die Tasten R1 + L1 gedrückt und betätigen Sie erst dann die ✕-Taste zum Bestätigen. Als Zeichen für eine richtige Eingabe wird ein kurzer Jingle eingespielt.

CHARAKTER	EINGABE
Bum	B00Z
SWAT	5WAT
Commando	M1K3
Police Officer	FATT
Officer Johnson	FUZZ
Nicks Chefin	B1G1
Nicks Partner	ROSA
Nicks Partner in Unterwäsche	HURT_M3
Gangster	TFAN
Asiat	HARA
Asiat 2	MRFU
Asiat 3	PHAM
Lady	TATS
Streetpunk	MNKY
Punkgirl	B00B
Pimp	P1MP
Boxer	BRUZ
Biker	HAWG
Donkey	JASS
Corpse	J1MM

Snoop Dog

Für ihn müssen Sie die 30 in LA versteckten Knochen finden. **GH**

IM NÄCHSTEN HEFT...

METAL GEAR SOLID 3

▲ **DSCHUNGELFIEBER:** Grandiose Stealth-Action voller Innovationen.

AB 4. FEBRUAR AM KIOSK!

FAR CRY

▲ **GRAFIKWUNDER:** Der Edel-Shooter sieht unverschämt gut aus.

WORLD OF WARCRAFT

▲ **SPEZIAL:** Im Land Azeroth kämpft man künftig online um die Macht.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

▲ IM TEST: Die früheren Erzfeinde Raziel und Kain haben sich verbündet.

WEITERE HITS:

PLAYSTATION3, XBOX2, GAMECUBE 2

▲ **NEXT GENERATION:** Wann kommen die neuen Superkonsolen?

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

▲ **STILVOLL:** Der britische Top-Agent rettet einmal mehr die Welt.

HITMAN 3: CONTRACTS

▲ **EISKALT:** Profikiller Agent 47 ist in neuer Mission unterwegs.

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 12,00
Lieferung frei Haus!
☎01805-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Tobias Schweikl (ts) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION: Thomas Szedlak (sz, leitender Redakteur), Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
AUTOR: Christian Blendl (cb), Thomas Nickel (tn)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Tanja Hartmann
LEKTORAT: Petra Breitenbach
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement € 12,00 (Inland), € 13,20 (Ausland), Schweiz 24,00 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,00 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

BANKVERBINDUNG:
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Videogames Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets dievollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

- Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 3/2003): 109.485 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem: PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, pkay, DVD VISION

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
Erreichbar: Mo. - Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@videogamesaktuell.de